Mostra INPUT de artes midiáticas

Volume I

edufcg

Mostra

INPUT

de artes midiáticas

EDITORA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – EDUFCG
atendimento@editora.ufcg.edu.br

Camilo Allyson Simões de Farias
Reitor

Fernanda de Lourdes Almeida Leal
Vice-Reitora

Mário de Sousa Araújo Filho
Diretor EDUFCG

Maria Eduarda Cavalcanti Rosa
Revisão

Julia Alvorada
Projeto gráfico

CONSELHO EDITORIAL

Adriano Azevedo de Mello (CCBS)
Andréa Maria Brandão Mendes de Oliveira (CCTA)
Erivaldo Moreira Barbosa (CCJS)
Janiro Costa Rego (CTRN)
José Wanderley Alves de Sousa (CFP)
Marcelo Bezerra Grilo (CCT)
Marisa de Oliveira Apolinário (CES)
Naelza de Araújo Wanderley (CSTR)
Rogério Humberto Zeferino (CH)
Ronimack Trajano de Souza (CEEI)
Valéria Andrade (CDSA)

Universidade Federal de Campina Grande - UFCG
Sistema de Bibliotecas - SISTEMOTECA
Catalogação de Publicação na Fonte. UFCG - Biblioteca Central

M916 Mostra input de artes midiáticas [recurso eletrônico] / Luciano Mariz (organizador). – Campina Grande: EDUFCG, 2025.
85 p. il. color.

E-book (PDF)
ISBN 978-85-8001-333-7

1. Arte e Tecnologia. 2. Artemídia. 3. Educação em Arte. 4. Mediação Técnica. 5. Poéticas Tecnológicas. I. Mariz, Luciano. II. Título.

UFCG/BC CDU 7:37

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECÁRIA ITAPUANA SOARES DIAS GONÇALVES CRB-15/93

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 6
TEXTO CURATORIAL MOV. 1 10
CRÉDITOS MOV. 1 12
CORPO SONORO 14
SCANNOFOTOGRAFIA 19
CARROSSEL LITERÁRIO 24
ATÉ O ÚLTIMO SUSPIRO 29
QUE TAL UM FILTRO 34
TECNO PAINT 38
MÚSICA CONCRETA 42

TEXTO CURATORIAL MOV. 2..... 49
CRÉDITOS MOV. 2 51
A PINTURA DO CONECTADO 53
META CAIXA 58
APPARATUS 63
BURNOUT 67
OJERIZA 72
VÔMITO (A)TIRADO 76
PROJETO CIBORGUE 81

Apresentação

Desde o momento em que as possibilidades de hibridismo entre arte e tecnologia começaram a gerar novas correntes discursivas e estéticas, o campo das artes passou a experimentar um intenso e, por vezes, conturbado debate sobre como o sensível se manifestou em diálogo com a popularização dos novos meios de comunicação na década de 1960.

É nesse ambiente, de efervescência e ruído, que surgem as artes midiáticas, expressões nas quais os artistas apropriam-se dos meios e das tecnologias acessíveis em seu tempo para propor novas alternativas qualitativas de criação. Nesse contexto, o artista coreano ***Nam June Paik***, considerado o pai da arte e mídia, inaugura um gesto paradigmático: migra câmeras de vigilância, televisores, rádios e circuitos fechados para o espaço das galerias, da videoarte e da performance. Quando coloca um ímã sobre o tubo de imagem de uma televisão em *Magnet TV* (1965), *Paik* abre uma fenda simbólica, um espaço em que a distorção da imagem fala sobre a urgência de intervir nos sistemas midiáticos e nas estruturas que moldam a percepção, o sentir e o consumo do mundo.

É nesse horizonte conceitual que nasce o Curso de **Bacharelado em Arte e Mídia** da **Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)**, com o propósito de oferecer, no âmbito público, um espaço de ensino, pesquisa e extensão voltado à compreensão e à experimentação dos fenômenos que atravessam a arte e a tecnologia. Ao longo de 26 anos de existência, o curso tem buscado repensar constantemente seus caminhos, diante das transformações dos objetos técnicos e das questões que a cultura digital suscita. Assim, investiga-se como a autonomia das máquinas e os sistemas generativos afetam os modos de existência humana, interferindo na cultura e na dimensão simbólica da sociedade.

Foi nesse contexto que, em 2022, surgiu a proposta de ressignificar a disciplina **Introdução à Informática** (hoje denominada **Introdução à Arte e Mídia**) transformando-a em um espaço de debate e experimentação sobre questões fundamentais: *Como percebemos as artes midiáticas no contemporâneo? Quais os embates éticos, políticos, sociais e estéticos que emergem quando a arte se aproxima das novas tecnologias?*

A Mostra Input de Artes Midiáticas nasce desse impulso e dessas inquietações como um espaço de experimentação e reflexão dentro do curso. Criada a partir da percepção de que os exercícios práticos desenvolvidos em sala possuíam grande potencial estético e conceitual, a *Mostra* consolidou-se como um projeto contínuo de pesquisa, formação e exibição, em que estudantes-artistas exploram linguagens híbridas, dialogam com teorias e constroem discursos próprios sobre o presente tecnológico.

Inspirada nas ideias de **Arlindo Machado, Priscila Arantes** e de outros teóricos que investigam as poéticas das mídias e das novas tecnologias, a *Mostra* afirma-se como um espaço anual de exposição, debate e invenção, no qual os estudantes são convidados a romper com a lógica industrial dos objetos técnicos, subvertendo suas funções originais para descobrir novos modos de existência e expressão.

Com uma produção artística cada vez mais ampla e curadorias compartilhadas entre o professor da disciplina e convidados, a *Mostra* rapidamente consolidou-se como um marco na Unidade Acadêmica de Arte e Mídia. Diante disso, surgiu a necessidade de criar um **catálogo bienal** que preserve, documente e difunda a memória das obras, consolidando um acervo de arte e mídia representativo, da potência formativa e criativa do curso.
Mais do que um registro, este catálogo é um instrumento de

pesquisa, arquivo histórico e obra em si, pois traduz os caminhos experimentais trilhados pelos artistas em formação e pela própria *Mostra Input.*

O ***Volume 1*** reúne os dois primeiros movimentos da *Mostra - Movimento 1: Objetos Técnicos Ressignificados e Movimento 2: Fluxo, Refluxo e Contrafluxo* - apresentando as obras por meio de um cuidadoso e conceitual projeto gráfico desenvolvido pela estudante de Educomunicação **Júlia Alvorada,** com colaboração do estudante de Arte e Mídia **Alex Taio,** responsável pelas composições visuais que dialogam com o conteúdo de cada obra.

Cada projeto é apresentado em três seções complementares:

1. ***Textos curatoriais,*** que contextualizam, interpretam e ampliam as discussões conceituais das obras;
2. ***Registros visuais,*** que são responsáveis por documentar, tanto a materialidade dos trabalhos quanto a atmosfera das exposições;
3. ***Depoimentos dos(as) artistas,*** em que os próprios autores compartilham suas impressões e processos, revelando as singularidades de suas trajetórias.

O primeiro movimento da *Mostra Input* marca o início de uma investigação sobre o gesto artístico como ato de subversão da máquina. Inspirados por Arlindo Machado, As obras resultantes: *Corpo Sonoro, Scannofotografia, Carrossel Literário, Música Concreta, Até o Último Suspiro, Que Tal um Filtro? e Tecno Paint*, redimensionam o objeto técnico e o recolocam em um campo de sensibilidade, em que o **ruído, a fal ha e o improviso** se tornam possibilidades estéticas e performativas. O movimento inaugura, assim, um modo de fazer ético e estético, propondo resistência ao automatismo da técnica e revelando nas engrenagens do cotidiano, as frestas por onde ainda pode-se criar, imaginar e sentir.

O segundo movimento, realizado em 2023.2, aprofunda as discussões do anterior, propondo uma imersão nas dinâmicas de fluxo e contrafluxo que marcam o campo da arte contemporânea. Os estudantes exploraram as relações entre tecnicidade, subjetividade e poder, investigando como as tecnologias atravessam e transformam as dimensões políticas, afetivas e existenciais da vida humana.

Nesse conjunto, há obras que se inserem no fluxo do sistema, apropriando-se das inteligências artificiais e das interfaces digitais, outras que caminham em contrafluxo, reativando tecnologias obsoletas e suas memórias, e ainda aquelas que assumem posições críticas e ativistas, propondo fricções com o presente.

Com sete obras: *A Pintura do Conectado, Apparatus, Meta Caixa, Ojeriza, Projeto Ciborgue* e as obras convidadas Vômito (A)tirado e Burnout, o movimento configura uma reflexão estética sobre os fluxos que atravessam o humano e os constituem, reafirmando o papel da arte como força de resistência e reconfiguração simbólica em meio às tensões do contemporâneo.

Reunindo os dois primeiros movimentos, este Volume 1 do Catálogo da **Mostra Input de Artes Midiáticas** inaugura uma coleção que, a cada edição, revela novos capítulos da relação entre arte, tecnologia e formação crítica no contexto universitário.

Além de ser um repositório de obras, o catálogo materializa um percurso formativo e poético, acompanhando o amadurecimento do curso de Arte e Mídia da UFCG e de seus estudantes. Se o Movimento 1 marca o despertar do olhar crítico diante da técnica, o Movimento 2 expressa a consciência de que o artista não está fora , mas dentros dos sistemas que buscam compreender em fluxo constante com eles.

A *Mostra Input*, em suas diferentes edições, afirma-se como um ***laboratório vivo de experimentação estética e crítica,*** onde a arte serve tanto para refletir quanto para reinventar o mundo. Ao documentar esses primeiros ciclos, reafirma-se o compromisso de formar artistas conscientes de sua época e de seus meios, capazes de tensionar a técnica e transformá-la em linguagem.

Mais do que registrar obras,

este catálogo é um testemunho de experiências e afetos, um arquivo sensível do percurso da artemídia na UFCG, um espaço onde pensar é criar, e criar é resistir.

Luciano Mariz

MOVIMENTO 1

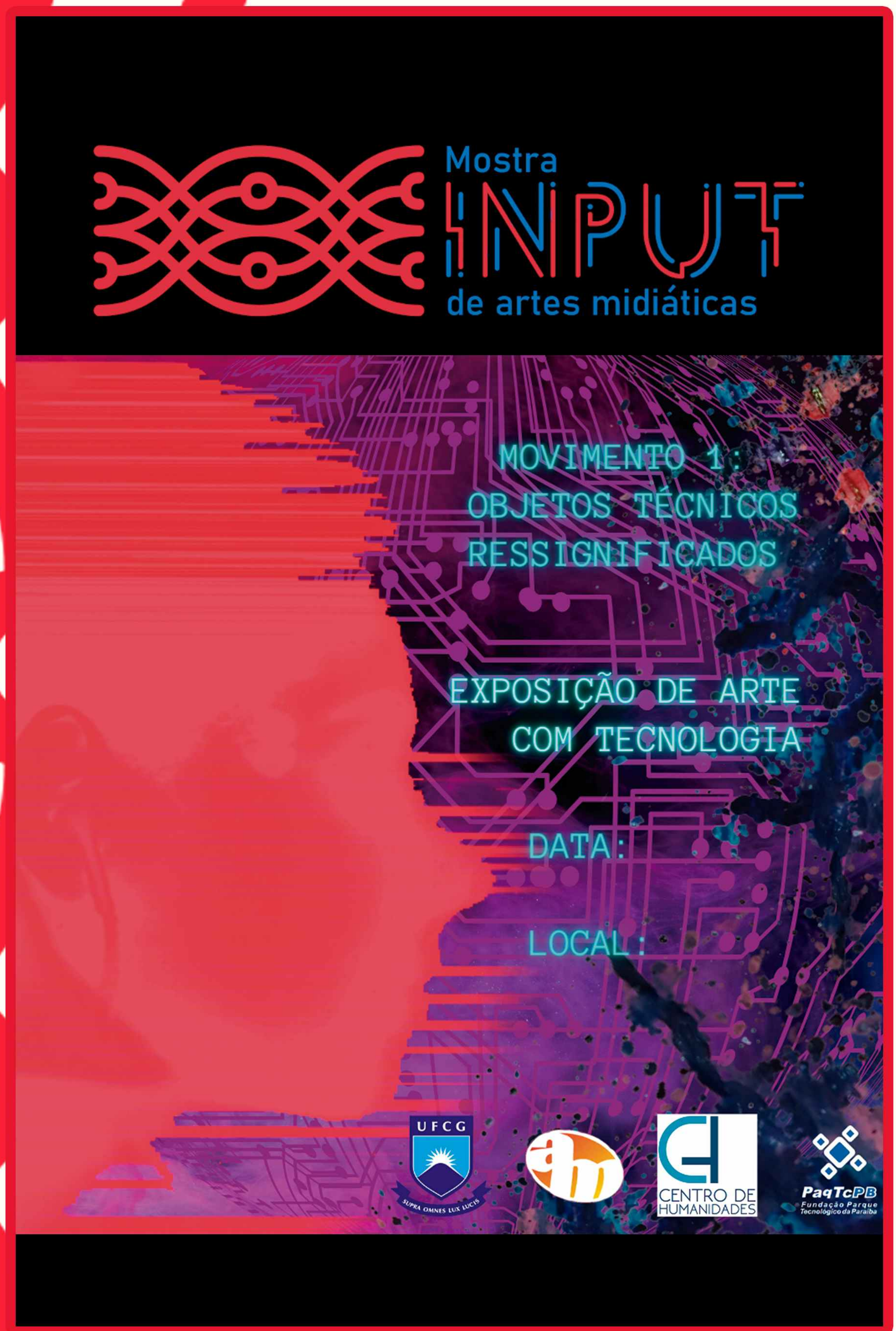
"A artemídia, como qualquer arte fortemente determinada pela mediação técnica, coloca o artista diante do desafio permanente de, ao mesmo tempo em que se abre às formas de produzir do presente, contrapor-se também ao determinismo tecnológico, recusar o projeto industrial já imbuído nas máquinas e aparelhos."
Arlindo Machado

A *Mostra Input de Artes Midiáticas*, em seu primeiro movimento intitulado *Objetos técnicos ressignificados,* surge do contato dos alunos ingressos no curso Bacharelado em Arte e Mídia, em 2021.2, com as teorias de Arlindo Machado, pesquisador precursor dos estudos sobre as relações entre Arte e Tecnologia no Brasil. A obra de Machado defende a possibilidade de subversão das formas e das funções dos dispositivos tecnológicos através de sua apropriação em processos artísticos que investiguem outras potencialidades além do *determinismo tecnológico* e da *produtividade programada* pela indústria.

Motivados por essas ideias de *subversão artística*, os estudantes qual foratedesenvolveram como atividade curricular no primeiro período, experimentações com objetos tecnológicos selecionados a partir de seus cotidianos, tais como caixas de som, CDs, scanners ou mesmo smartphones. Através dessa atividade laboratorial surgiram as obras que compõem a *I Mostra Input de Artes Midiáticas: "Corpo Sonoro", "Scannofotografia", "Até o último suspiro", "Música concreta", "Tecno Paint", "Carrossel Literário" e "Que tal um filtro?".*

Para Arlindo Machado, as práticas da artemídia representam a *busca de uma ética e uma estética* em uma sociedade dominada pela presença crescente de múltiplas formas de mídia. Nesse sentido, os processos artísticos apresentados nesta exposição revelam um início dessa busca, sugerindo aos alunos e ao público um olhar mais atento para os determinismos e as possibilidades de transformação dos nossos modos de arte e de vida.

Aluizio Guimarães
Eduardo Montelli
Luciano Mariz



Cartaz da Mostra Input de Artes Midiáticas - Movimento 1

Unidade Acadêmica de Arte e Mídia
Apresenta

I Mostra INPUT de Artes Midiáticas
Movimento 1: Objetos Técnicos Ressignificados

Curadoria: Luciano Mariz, Aluizio Guimarães, Eduardo Montelli

Obras e artistas em exposição:

“Corpo Sonoro”
Andrey Newton, Arthur Brandão, Carine Emanuely e Jhoani Pontes

"Scannofotografia”
Bruna Laís Valentim, Kaylani Rodrigues, Tiago Lyra e Vitória de Sousa

“Até o último suspiro”
Anna Beatryz Cordeiro, Clara Sobral, José Gomes de Andrade e Letícia Do Nascimento

“Música concreta”
Alex Brasil, Sthefany Agra e Helder Lucas

“Tecno Paint”
Raelly Vital, Samya Castro, Sarah Christina e Sofia Mendonça

“Carrossel Literário”
Arthur Gomes e Arthur Vinicius

“Que tal um filtro?”
Gabriel Ruiz e Isak Cordeiro

Universidade Federal de Campina Grande
Unidade Acadêmica de Arte e Mídia
Reitor: Antônio Fernandes Filho
Diretora do Centro de Humanidades: Fernanda Almeida Leal
Colegiada UAAMI: Raija Maria Wanderlei de Almeida, Nathan Nascimento Cirino, Rosildo Raimundo de Brito, Lígia Beatriz Carvalho.
Orientação pedagógica da Mostra: Luciano Mariz
Arte de divulgação da Mostra: Tiago Lyra e Arthur Gomes

Montagem da Mostra
20 de abril de 2023
Unidade Acadêmica de Arte e Mídia - UFCG

CORPO SONORO

ANDREY NEWTON
ARTHUR BRANDÃO

CARINE EMANUELY
JHOANI PONTES

TÉCNICA MISTA SOBRE
PAPEL VEGETAL - 2022

Corpo Sonoro **é uma série composta por três pinturas, em técnica mista sobre papel vegetal, resultado de um processo que mescla artes visuais, tecnologia e uma escuta sensível. As obras emergem da apropriação de dispositivos sonoros, como caixas de som e microfones, que estão deslocados de suas funções originais para atuarem como agentes plásticos no ato criativo.**

O ponto de partida foi a gravação, em estúdio, de sons corporais, como o batimento do coração, os ruídos da boca, o deslizar de um microfone sobre a pele. Esses registros foram, posteriormente, manipulados em uma mesa de som, com interferências realizadas, ao vivo, produzindo picos sonoros entre graves e agudos. As frequências, amplificadas por caixas de som, fazem vibrar as folhas de papel vegetal dispostas sobre os alto-falantes, enquanto aplica-se a tinta à superfície.

Nesse ambiente de instabilidade e reverberação, o som adquire presença física. Mãos inquietas interagem com as tintas, acompanhando o pulso das vibrações e as distorções do som. A combinação entre manipulação sonora e ação performativa resulta em pinturas que são, ao mesmo tempo, registros e ressonâncias do corpo,

imagens nascidas do encontro entre gesto, matéria e frequência.

Corpo Sonoro propõe, assim, uma reflexão sobre a interdependência entre o corpo e a tecnologia no processo artístico, deslocando os dispositivos técnicos de suas finalidades industriais para instaurar novos modos de presença. O trabalho evidencia a potência estética dos objetos técnicos quando transpostos para o campo artístico, transformando sistemas funcionais em campos sensíveis e o som, matéria invisível, em gesto pictórico.

Selecionada no primeiro movimento da Mostra Input, a série destaca-se pela forma como os artistas subverteram a lógica utilitária dos aparelhos, ressignificando-os como mediadores de experiências estéticas. A obra revela, enfim, uma poética da vibração: um corpo que escuta e faz ouvir, um som que pinta e se deixa ver.

Pele.
Acrílico sobre Papel vegetal.
2022.

Coração.
Acrílico sobre Papel vegetal.
2022.

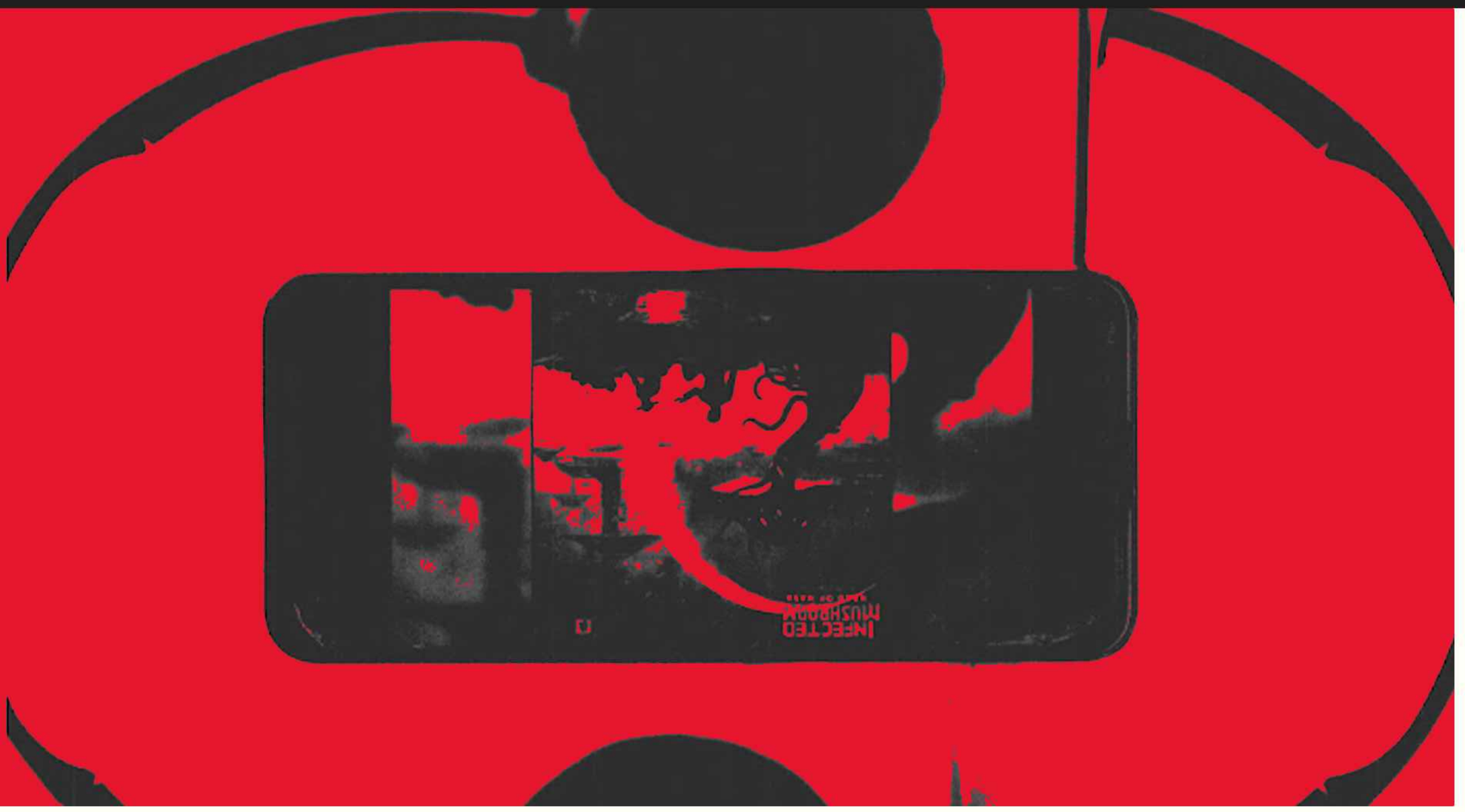
Boca.
Acrílico sobre Papel vegetal.
2022.

“*Corpo Sonoro* foi um meio de explorar as possibilidades sonoras de corpos e converter esses sons em pinturas, onde o estímulo começa na linguagem sonora e termina na comunicação visual. Além de expressar questões do corpo humano, o projeto observa as performances das máquinas, consideradas como uma ponte entre o ser humano e a obra.”

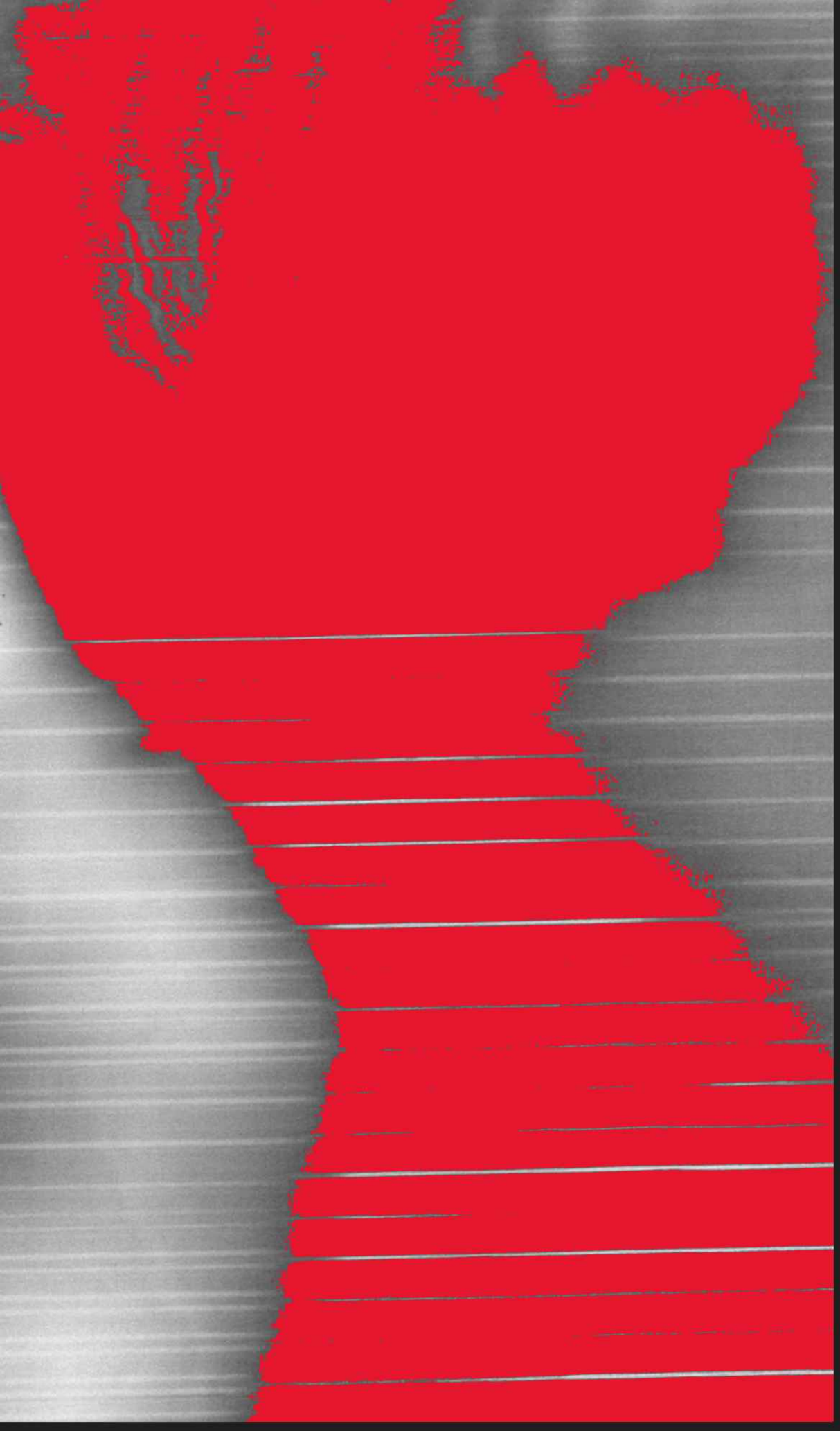
SCANNO FOTOGRAFIA

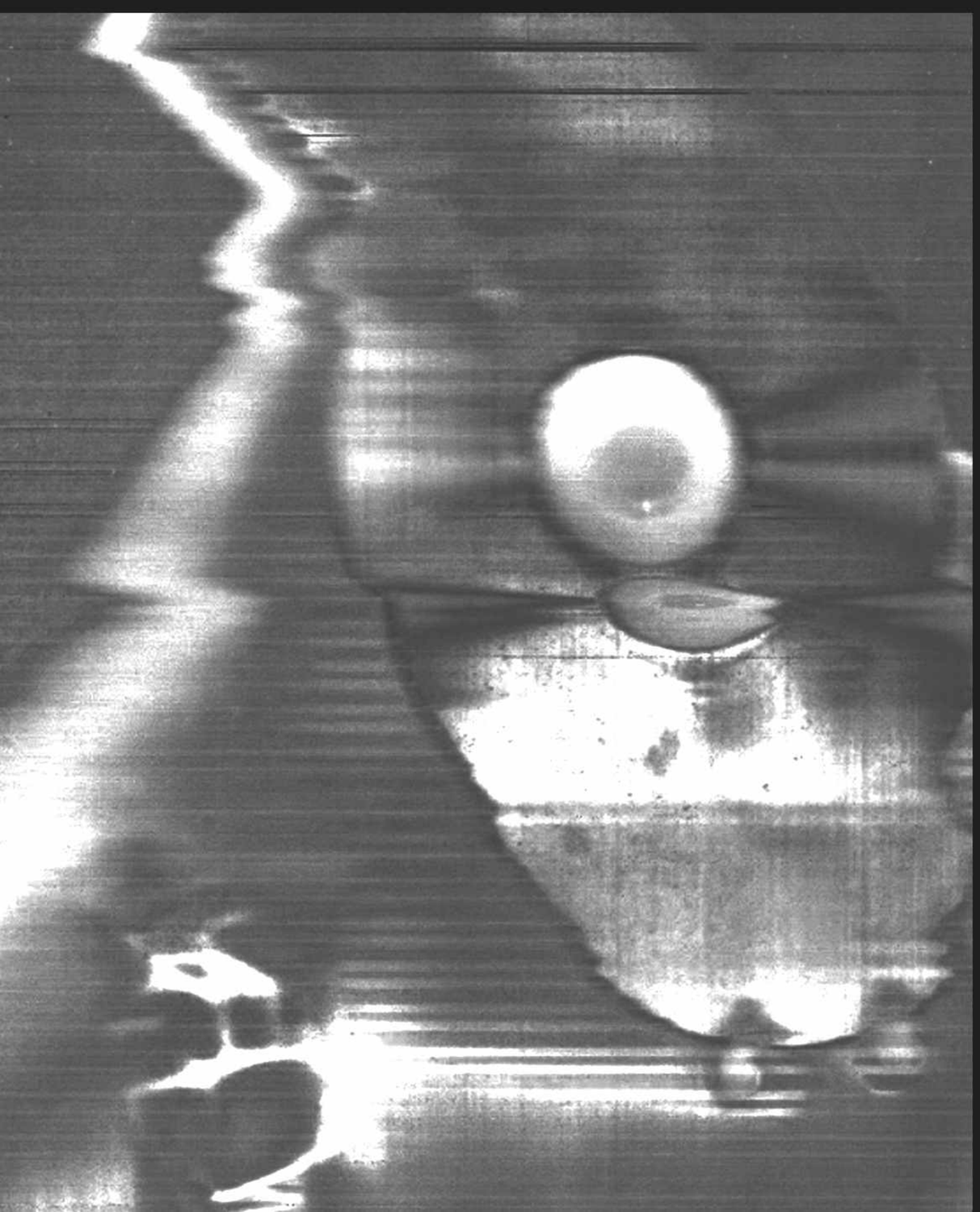
KAYLANI RODRIGUES
LAIS VALENTIM
TIAGO LYRA
VITÓRIA SOUSA

ARTE DIGITAL - 2022



OBRA SELECIONADA
PARA FAZER PARTE DO ACERVO DO CURSO BACHARELADO EM ARTE E MÍDIA





Scannofotografia **investiga as possibilidades de ressignificação das tecnologias cotidianas, especialmente daquelas que caminham rumo à obsolescência. A obra parte do uso de um scanner de impressora, sendo este um dispositivo concebido para a reprodução fiel de documentos, transformando-o em um meio de experimentação estética, propondo reflexões acerca das relações entre corpo, máquina e imagem.**

Ao subverter a função original do scanner, o grupo amplia seu uso para um campo expandido, performativo, desautomatizando o gesto técnico e abrindo espaço para a criação de imagens instáveis e imprevistas. O que antes operava sob a lógica da precisão e da repetição mecânica, torna-se ferramenta que amplia a criação de imagens, se apropriando de istabilidades da tecnologia para tal. A luz, o movimento e o tempo se entrelaçam em um jogo de composições singulares.

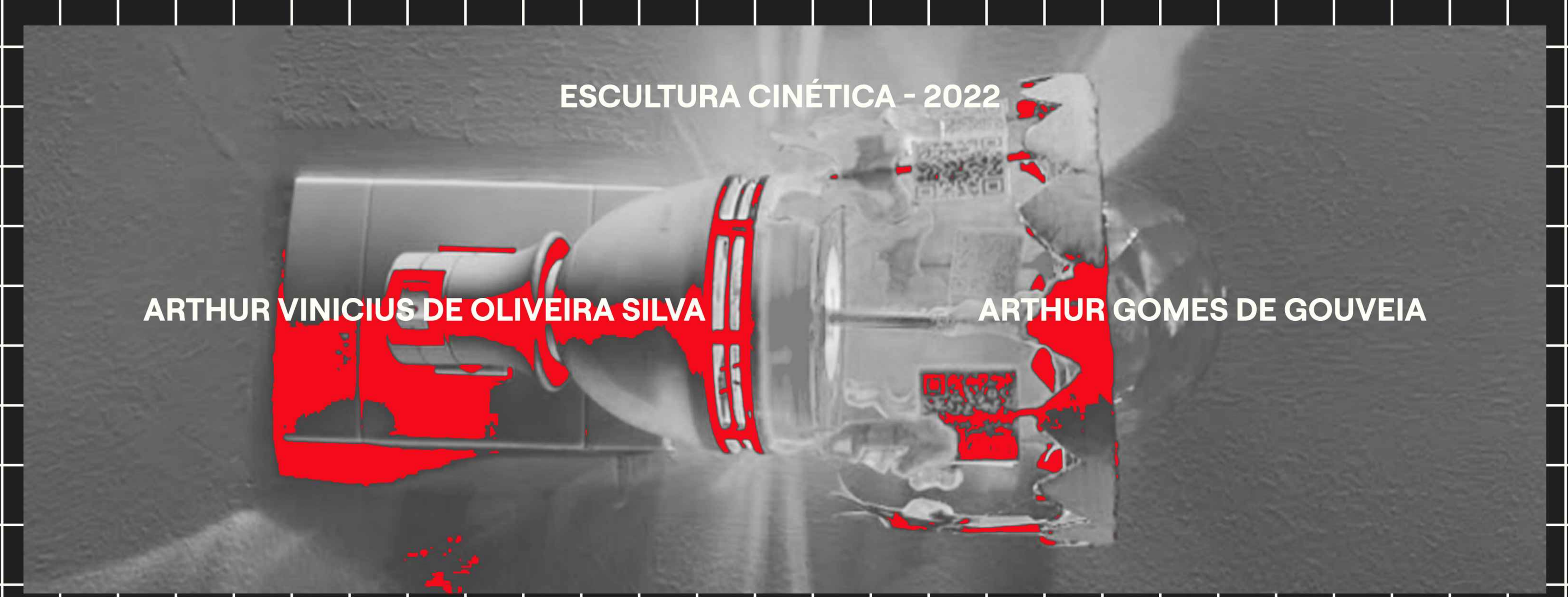
O projeto resultou uma série de seis imagens, no formato 29,7 × 42 cm, cujas superfícies preservam a textura luminosa do escaneamento, revelando também zonas de indiscernibilidade (sobreposições, borramentos e desvios), que escapam ao olhar técnico. Essas imagens não apenas registram, mas questionam: *O que pode uma máquina, quando liberada de sua função? E o que pode o humano, ao reconfigurar sua relação com o aparato?*

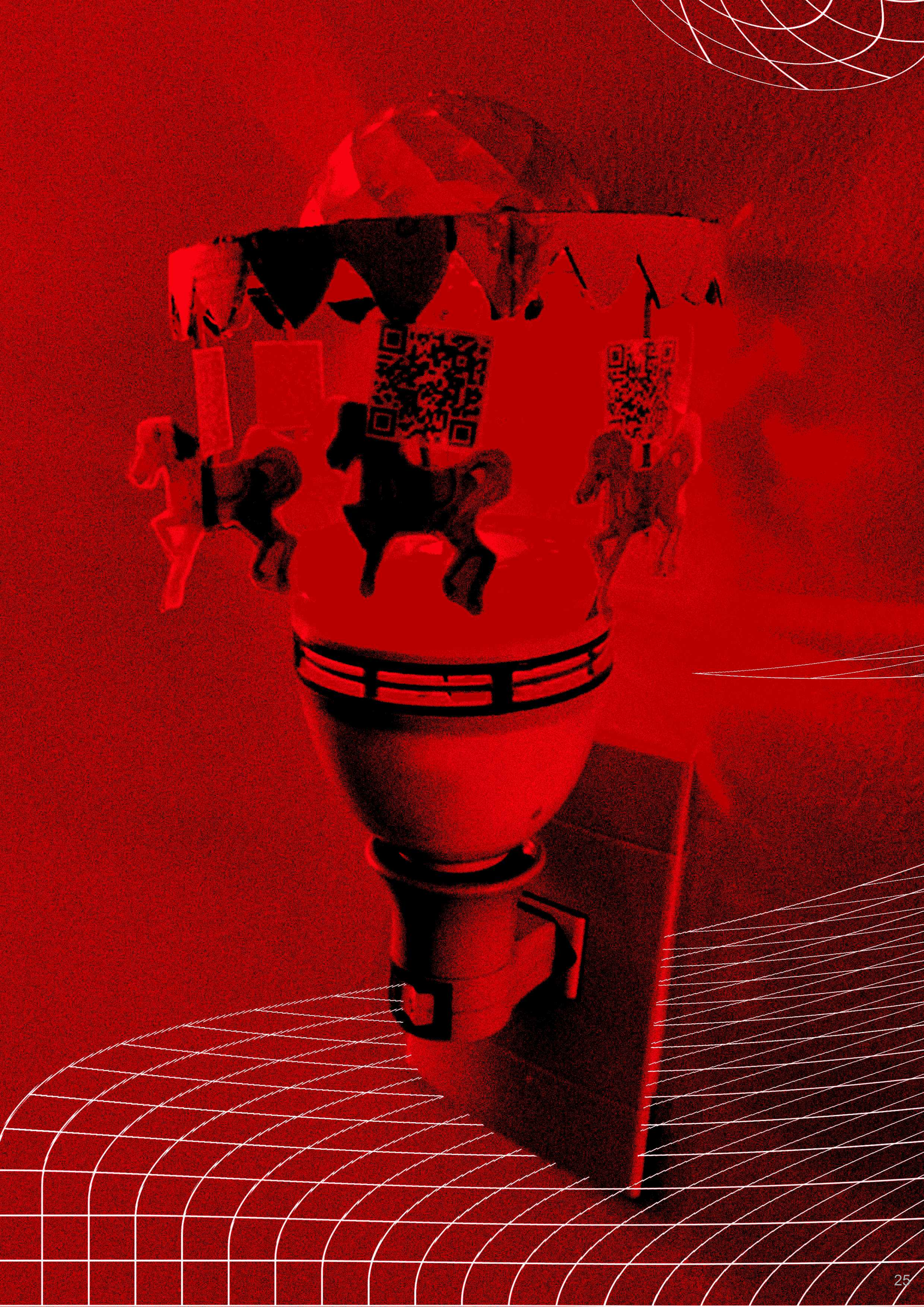
Selecionada pela comissão curatorial, a série destacou-se pela potência do gesto que converte o desvio técnico em experiência estética. A obra convida, assim, a perceber o instante em que a máquina, destituída de seu automatismo, reencontra o corpo e a imaginação.

Scannofotografia 1,2,3,4,5 e 6
Impressão em couchê
2022

“(...) durante uma aula o grupo teve a ideia de criar imagens usando o *scanner* de uma impressora e essa tornou-se a proposta do projeto. A partir daí começou-se a coletar ideias de como subverter uma tecnologia que vem se tornando, aos poucos, obsoleta na nossa sociedade.”

CARROSSEL LITERÁRIO





Carrossel Literário **é uma escultura cinética que se inscreve no campo das intervenções tecnológicas, ao reconfigurar objetos industriais, como uma lâmpada giratória, palitos de fósforo e CD-ROMs descartados, em um organismo poético e luminoso. A obra propõe desvios funcionais e simbólicos desses dispositivos, deslocando-os de seus usos convencionais para compor uma máquina visualmente hipnótica, carregada de memória, luz e invenção.**

Segundo os artistas criadores, o projeto nasce do desejo de experimentar as ideias de subversão de um objeto técnico, em diálogo com os conceitos desenvolvidos por Arlindo Machado (ano), sobre arte e tecnologia. O reaproveitamento de materiais obsoletos ultrapassa o campo da reciclagem ou da estética do resíduo, tornando-se um ato de imaginação crítica e de resistência poética, frente à lógica do descarte.

Ao ser acionada, a escultura irradia luzes em rotação, projetando feixes de luz se dissipam no espaço expositivo. O movimento incessante das formas produz uma atmosfera simultaneamente lúdica e contemplativa, de modo que o olhar oscila entre o fascínio do brinquedo e a consciência das engrenagens que o sustentam, construídas a partir de uma perspectiva vernacular.

Carrossel Literário **reinventa, assim, o brincar como gesto de pensar, uma reflexão sobre o ciclo técnico do consumo e a potência estética dos objetos esquecidos. Entre o giro das luzes e o retorno da infância, a obra nos convida a habitar o intervalo localizado entre o utilitário e o poético, onde o mundo técnico se transforma em ludicidade.**

Carrossel Literário.
Escultura Cinética.
2022.

“Nosso projeto é baseado em uma ambientação do brinquedo de parque de diversões, focado em como seria um olhar de quem observa um mundo mágico, que normalmente é atribuído ao olhar infantil. As crianças que comumente observam esse mundo de magia e diversão, que um carrossel pode proporcionar. Por isso, o projeto foi idealizado de modo a transmitir imersão no público, através de QR codes para alcanlçar esse objetivo, os quais possuem vários livros infantis.”

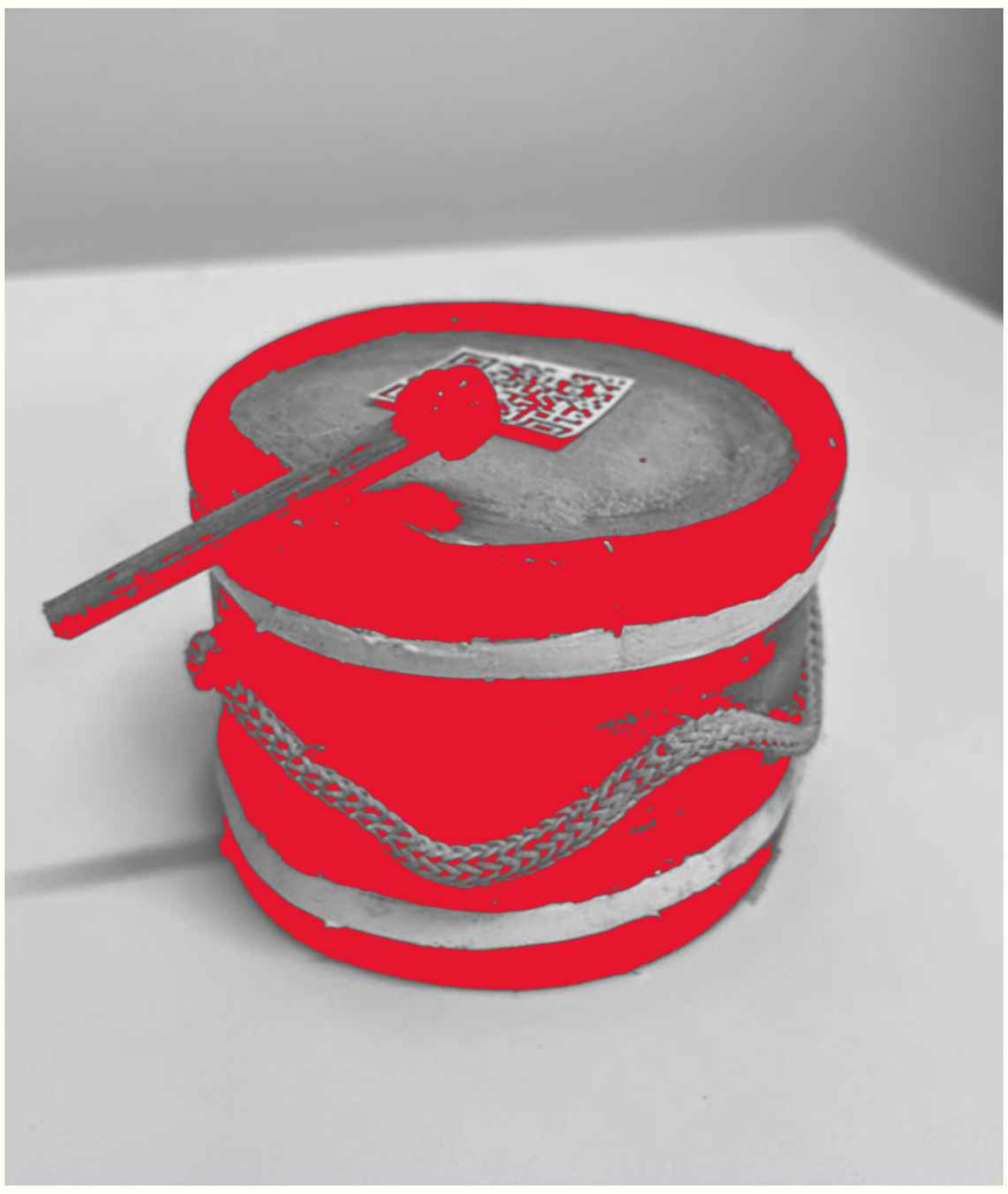
MÚSICA CONCRETA

MÚSICA, 5’ - 2022

ALEX BRASIL
STHEFANY AGRA
HELDER LUCAS

Música Concreta **é um experimento sonoro que se apropria de ruídos, objetos e gestos do cotidiano para reconstruir, a partir deles, uma nova leitura da canção What Makes You Beautiful, da banda One Direction. Criada por um trio de artistas em contexto formativo, a obra se insere na tradição da musique concrète, prática que desloca o foco da composição musical para a escuta e a manipulação de sons não instrumentais.**

Por meio da justaposição de materiais sonoros, o projeto propõe uma expressão criativa da cultura pop, ao mesmo tempo em que tensiona os limites entre reinterpretação, apropriação e composição. A música original compõe uma estrutura invisível, um traço de memória sobre o qual se constrói uma experiência sonora nova.



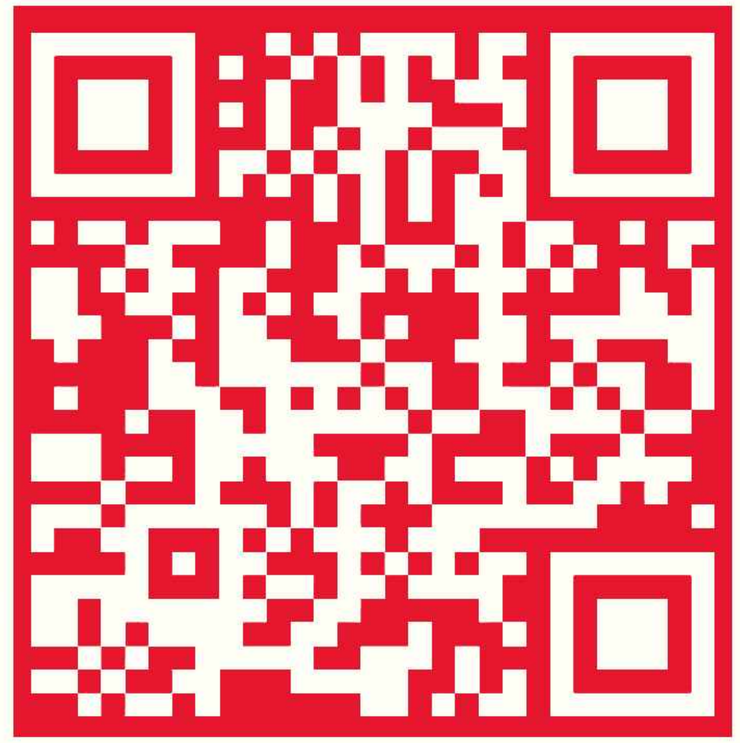
Durante a exposição, a obra foi apresentada em formato audiovisual, acessível via QR code, uma solução que respeita as restrições de direitos autorais e, ao mesmo tempo, evidencia as tensões entre arte, circulação e propriedade intelectual em contextos pedagógicos.

O instrumental, criado com elásticos, bacias, copos, colheres, galões de água e palitos, revela a potência estética dos objetos técnicos quando deslocados de sua função industrial. Ao transformar o cotidiano em campo de criação, o grupo subverte a lógica funcional dos materiais, instaurando um novo modo de existência para o som e para o objeto.

Música concreta. **Música, 5 minutos. 2022.**

“Buscou-se fazer sons investigando o potencial musical dos objetos tecnológicos do dia a dia. Os sons produzidos foram organizados e editados de modo que ficam organizados nas faixas de melodia da música proposta.”

ATÉ O ÚLTIMO SUSPIRO



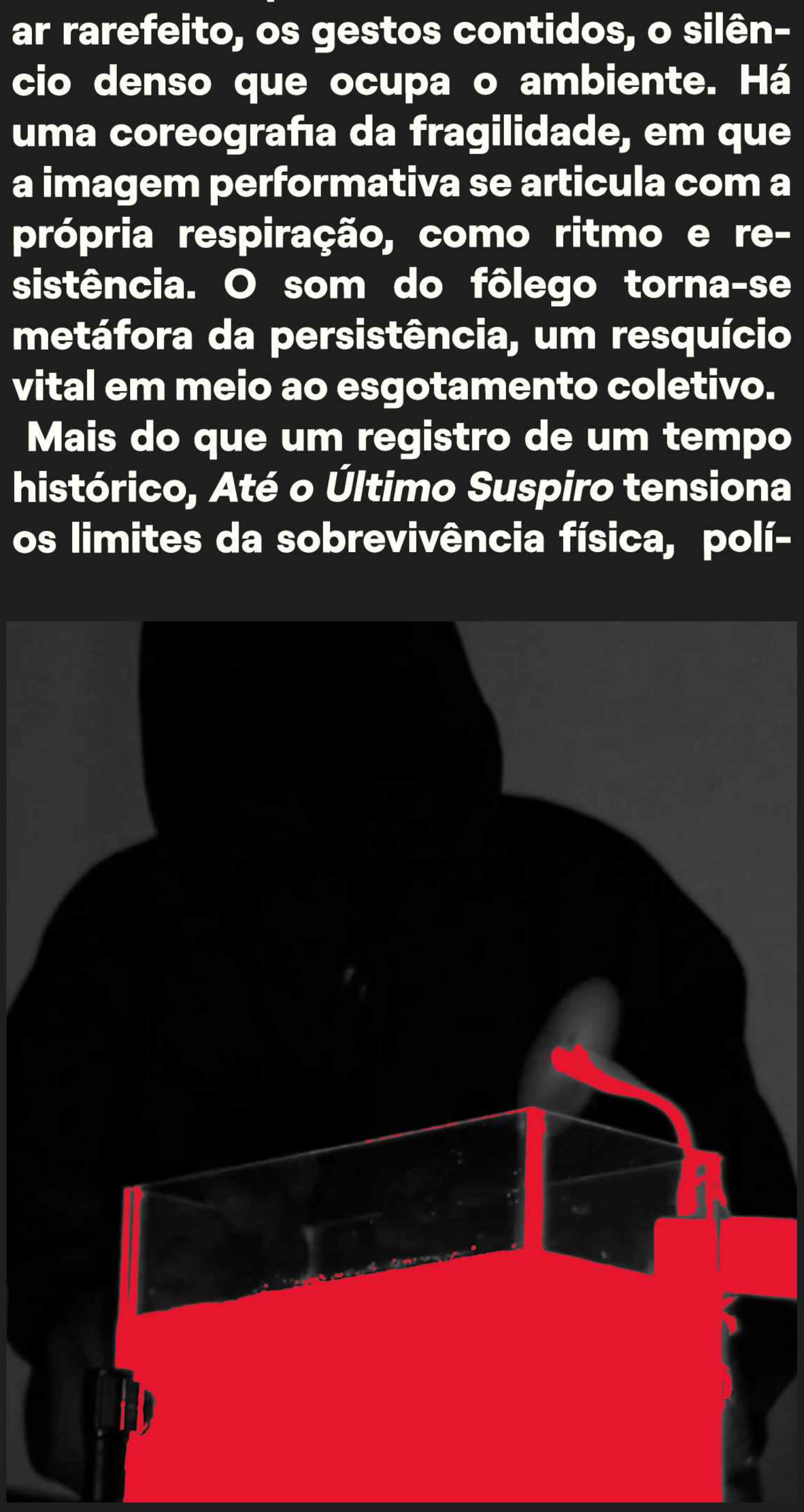
ANNA BEATRYZ GOUVEIA CORDEIRO
CLARA FABIANA SANTOS SOBRAL
JOSÉ GOMES DE ANDRADE NETO
LETÍCIA DO NASCIMENTO OLIVEIRA

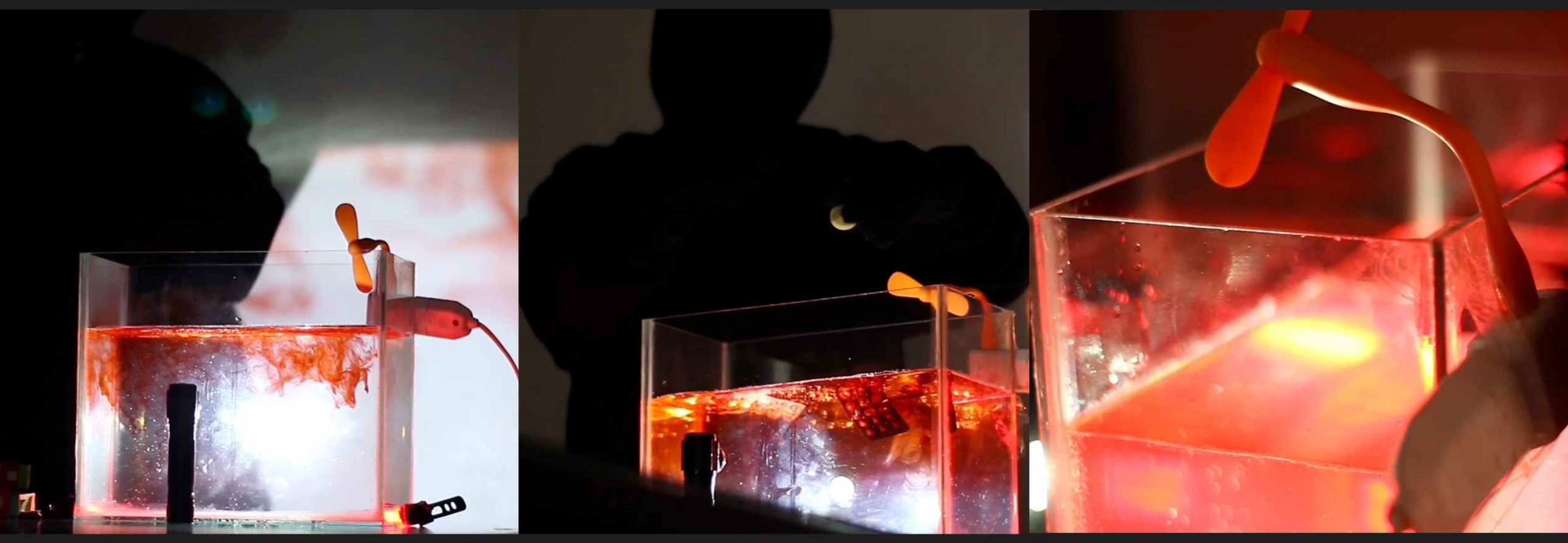
VIDEOARTE - 3’15” - 2022

Até o Último Suspiro **é uma videoarte que emerge da intersecção entre performance e memória coletiva, propondo uma reflexão sobre os impactos da negligência com a saúde pública e os riscos de dissociar ciência e humanidade. A obra carrega os ecos da pandemia, não apenas os biológicos mas também os ideológicos, expondo os atravessamentos entre o corpo individual e os corpos sociais em colapso.**

A partir do espaço do confinamento, o vídeo se constrói com elementos que marcam a experiência do isolamento: o ar rarefeito, os gestos contidos, o silêncio denso que ocupa o ambiente. Há uma coreografia da fragilidade, em que a imagem performativa se articula com a própria respiração, como ritmo e resistência. O som do fôlego torna-se metáfora da persistência, um resquício vital em meio ao esgotamento coletivo.

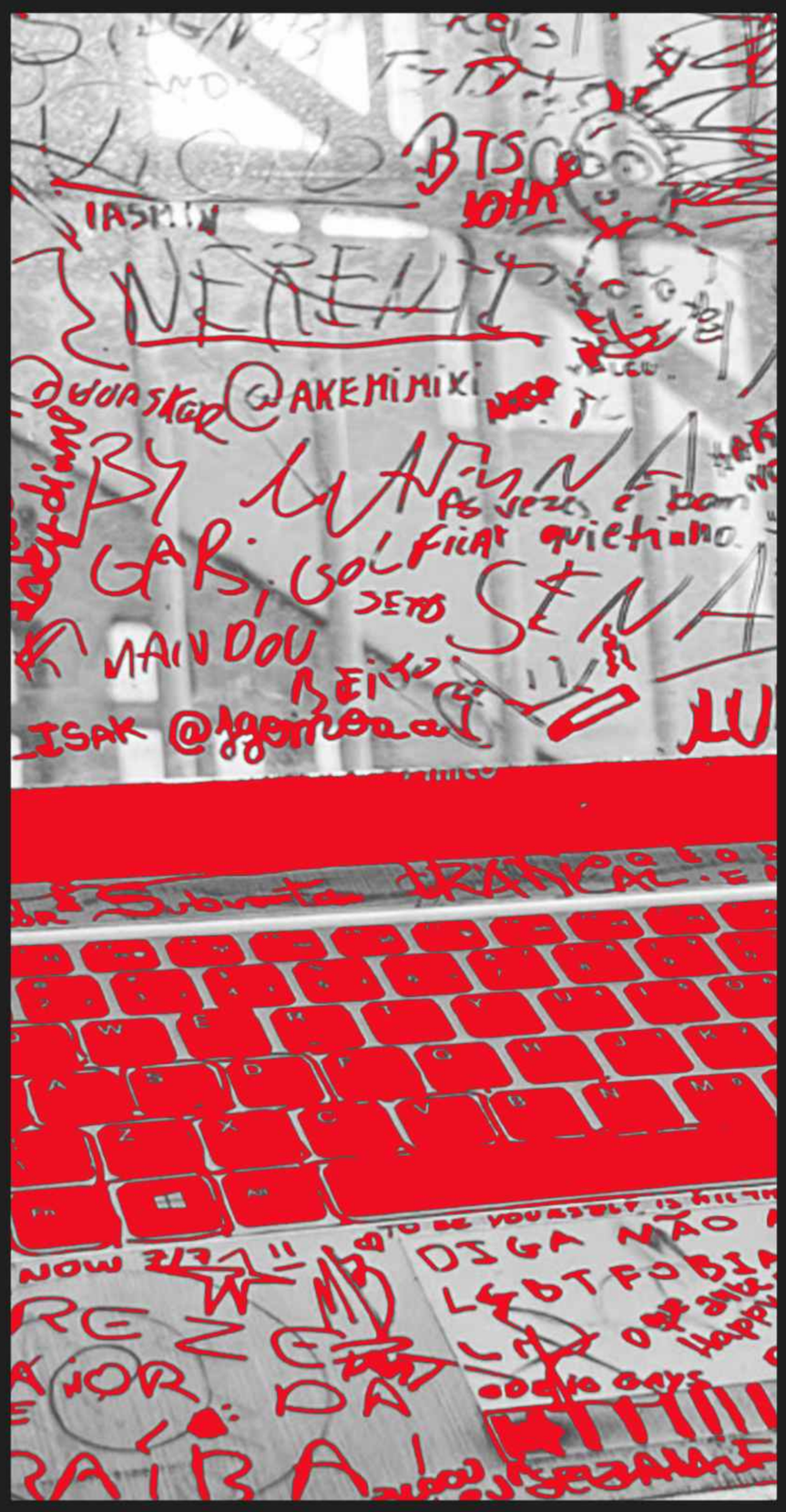
Mais do que um registro de um tempo histórico, ***Até o Último Suspiro*** **tensiona os limites da sobrevivência física, política e simbólica, insistindo na urgência de futuros e respeitando o respirar humano, seja um gesto ético e compartilhado.**





Frames capturados de “Até o Último Suspiro”. Videoarte, 3’15”. 2022.

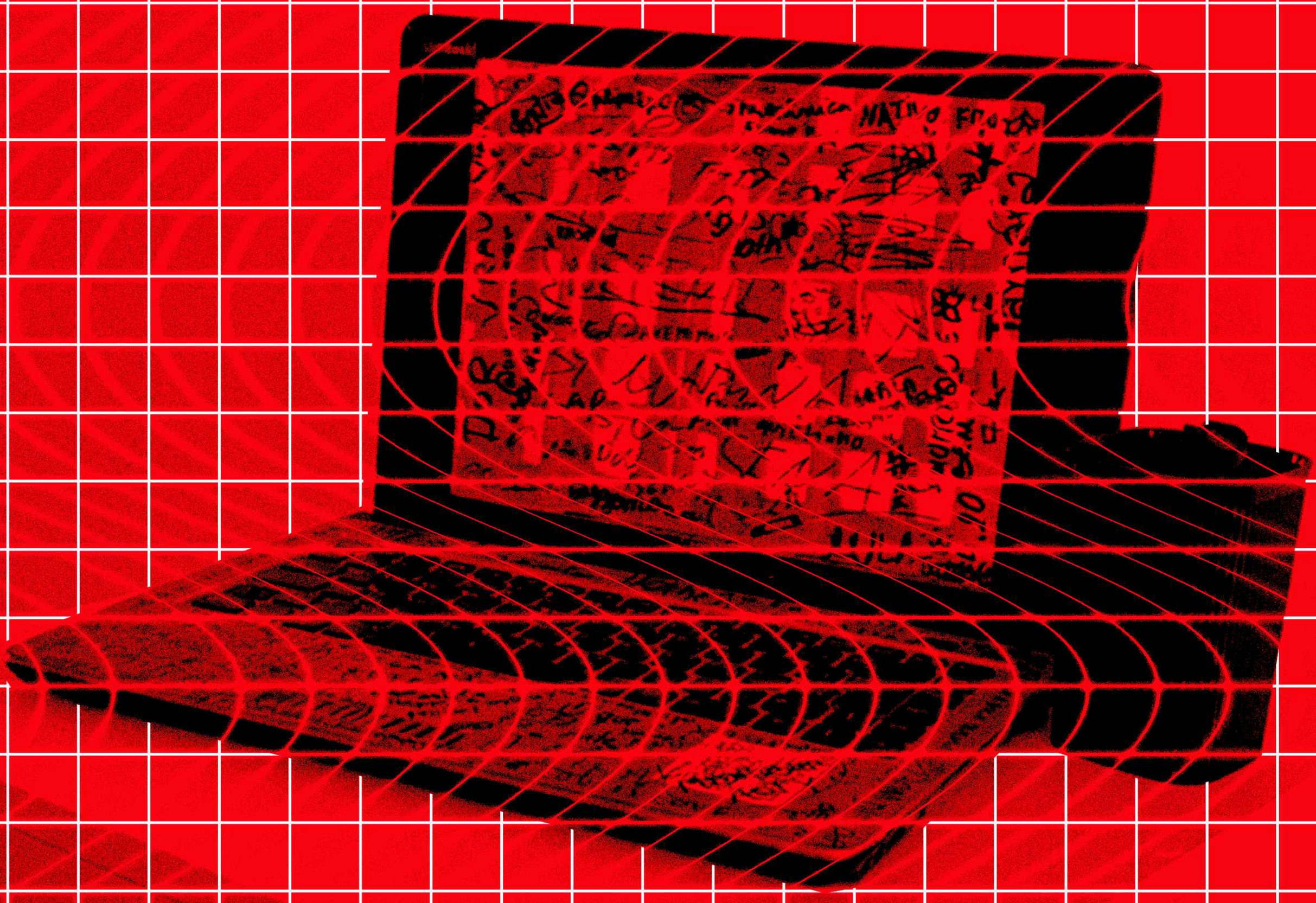
“Inicialmente pensou-se em como utilizar os objetos técnicos favorecendo a correlação das sensações percebidas no dia-a-dia. Posteriormente, testou-se alguns elementos que emitem luz com o objetivo de compreender a capacidade técnica desses tensílios para realizar novas percepções.”



INSTALAÇÃO INTERATIVA - 2022

QUE TAL UM FILTRO

GABRIEL BAILÃO RUIZ
ISAK FRANÇA



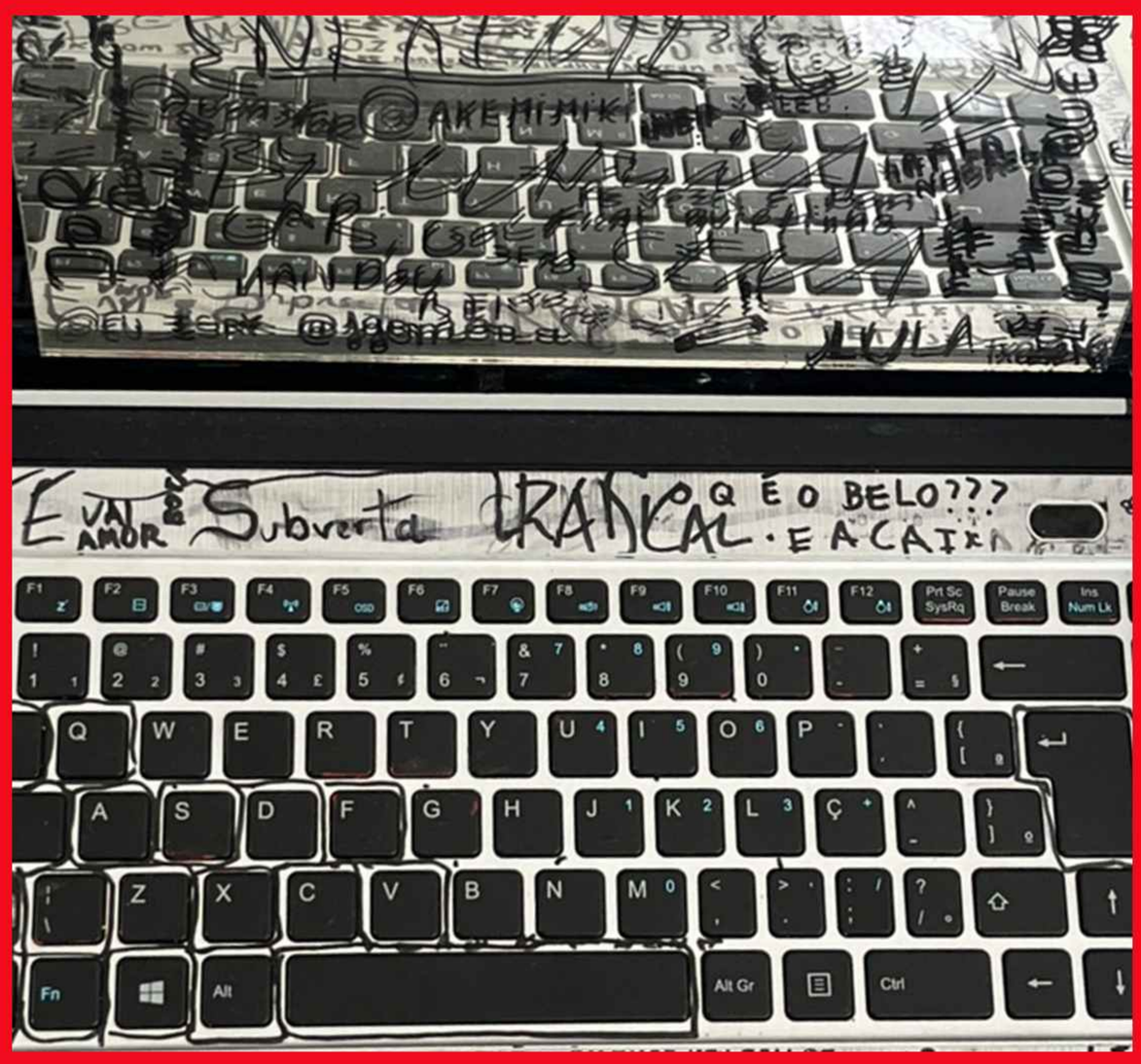
Que tal um Filtro? **é uma instalação interativa que convida o público a refletir sobre as formas como o humano projeta, e é projetado, através das tecnologias contemporâneas. Criada por uma dupla de artistas, a obra parte de um dispositivo simples, porém carregado de significados: um notebook cuja tela foi substituída por um espelho, acompanhado de uma caneta e um apagador.**

A proposta, entretanto, vai além da observação: convida à interferência. O espelho convoca o olhar e a autorreflexão, enquanto os instrumentos ao lado incitam a ação, o traço e a escrita. Sobre o reflexo, cada participante desenha ou escreve algo de si, uma resposta direta à pergunta que dá título à obra: Que imagem escolhemos construir de nós mesmos quando nos vemos mediados por dispositivos e filtros?

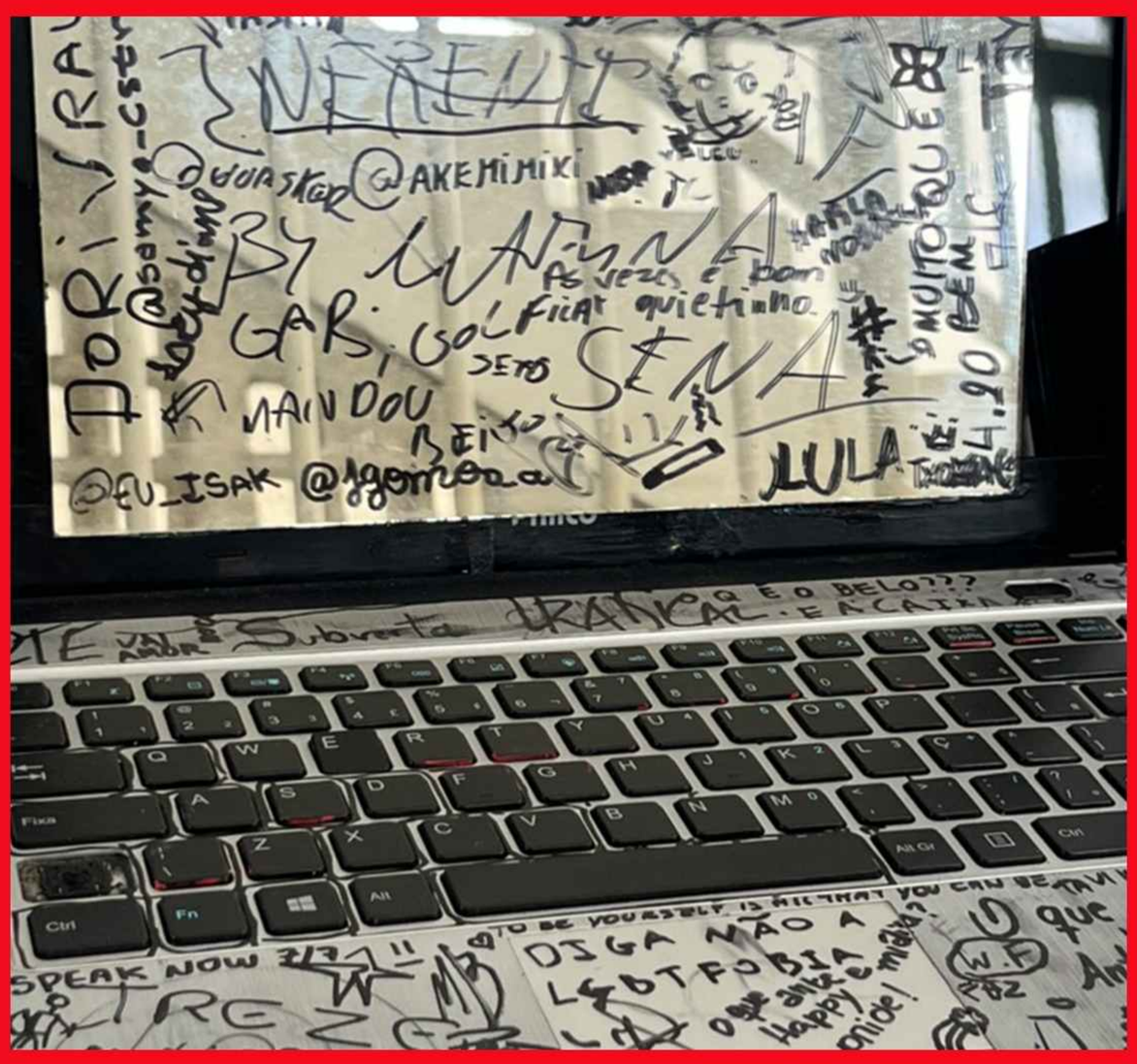
Um momento intrigante desta obra, ao tentar apagar o texto, a armadilha é revelada pois a a caneta oferecida é permanente. Mediante sucessivas intervenções do público, o espelho se transforma com o tempo, acumulando camadas de interação. Linhas, frases, marcas e ruídos visuais formam uma nova paisagem visual, pois o público tenta ver o reflexo original no espelho e não consegue mais. A imagem do espectador dissolve-se em múltiplas presenças, entre o real e o virtual, o efêmero e o gravado.

Que tal um Filtro? **propõe, assim, uma crítica sensível às mediações tecnológicas e à construção da autoimagem nas esferas digitais. A obra desafia o espectador a perceber o quanto há de projeção no que os indivíduos julgam através do reflexo e o quanto cada gesto, mesmo o mais passageiro, deixa marcas permanentes na superfície da experiência.**

Que tal um filtro? Instalação interativa. 2022.



Que tal um filtro? Instalação interativa. 2022.



Que tal um filtro? Instalação interativa. 2022.

"A estética do trabalho é conceituada a partir de um *notebook offline* que não escapa do mundo *online*. Diversos registros *online*, todos através de uma tela que não funciona, questionam a vaidade pessoal e como a tecnologia reflete nas vidas e na experiência humana. Acredita-se ainda que o trabalho amplia a oportunidade de explorar inúmeros significados singlares de como cada um percebe a obra."

RAELLY VITAL
SAMYA CASTRO

SARAH CHRISTINA ALMEIDA
SOFIA DE CARVALHO

TÉCNICA MISTA SOBRE TELA - 2022

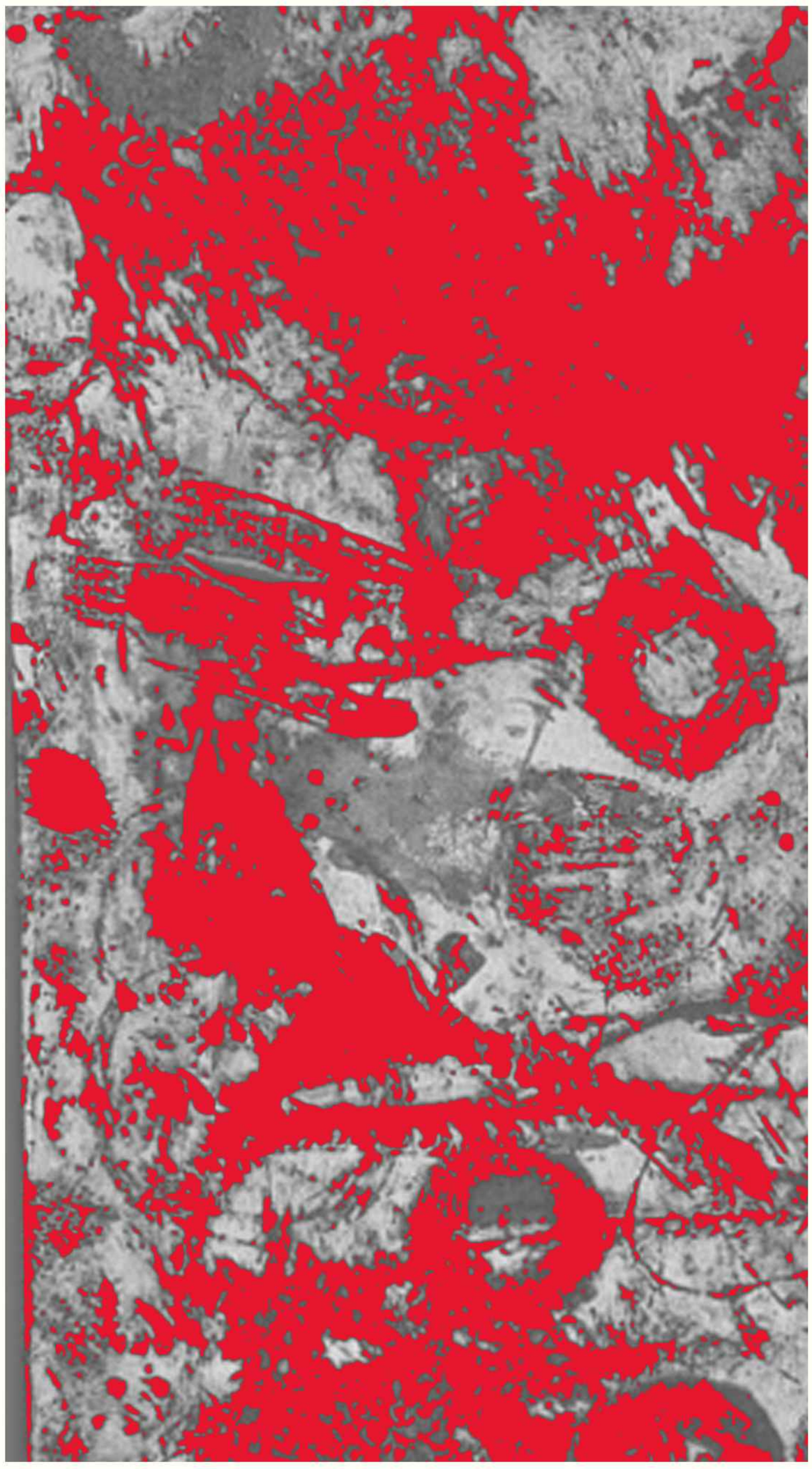
TECNO PAINT

TECNO PAINT

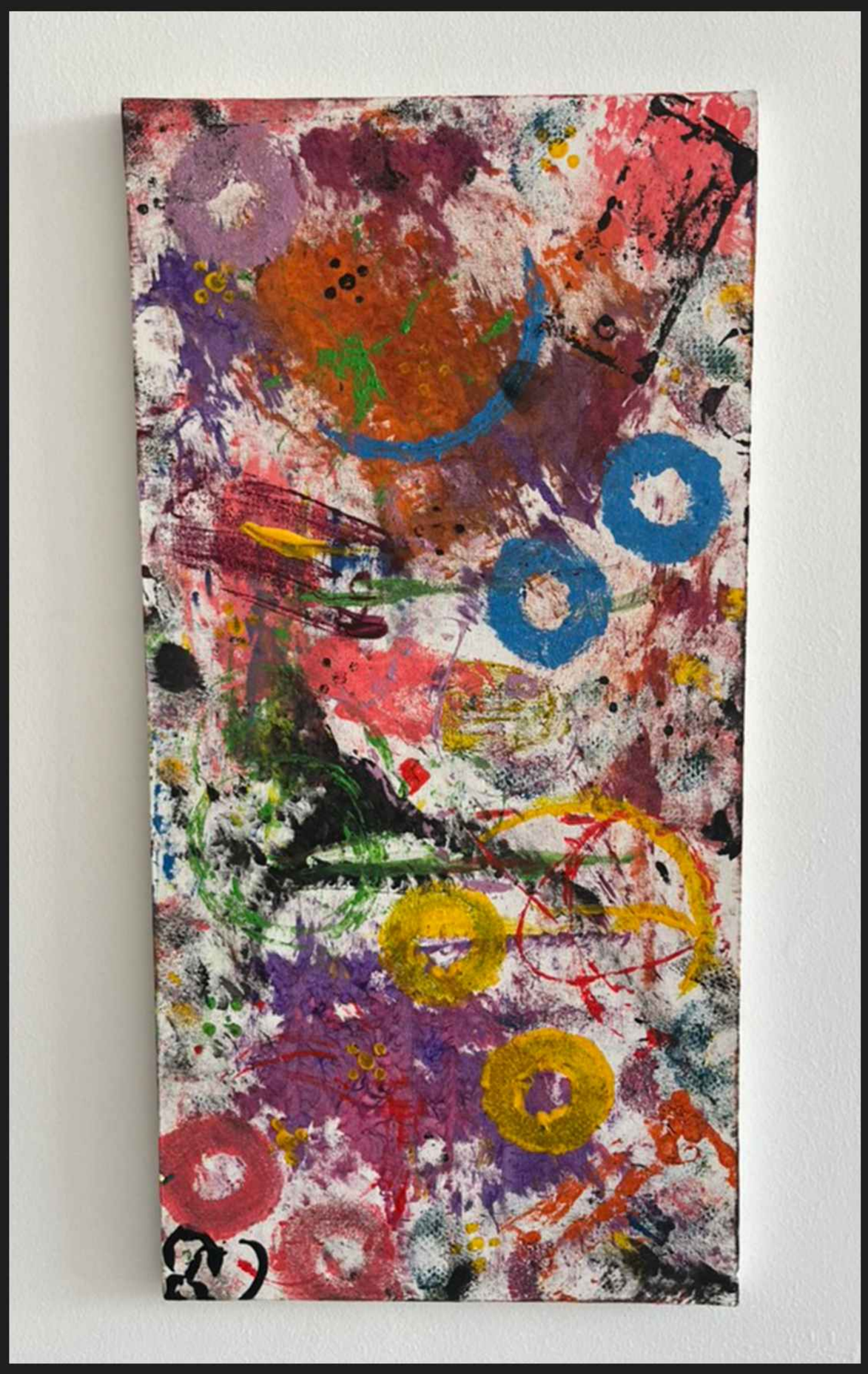
Tecno Paint **é uma pintura em técnica mista que nasce do desejo de explorar, simultaneamente, o potencial estético dos dispositivos cotidianos e as possibilidades da interação como linguagem visual. A obra resulta de um processo coletivo de experimentações em que o percurso criativo (gestos, rastros e interferências) constituem uma parte essencial da construção da imagem.**

A tela apresentada na *I Mostra Input* de Artes Midiáticas, revela uma profusão vibrante de cores, formas e texturas, que evocam a multiplicidade técnica que atravessa o cotidiano. Essa diversidade manifesta-se tanto nos materiais empregados quanto na estrutura composi-tiva, fragmentada e dinâmica.

Ao transformar o ato técnico em impulso pictórico, *Tecno Paint* propõe uma pintura que pensa o presente a partir dos vestígios do uso. Assim sendo, é uma obra que não representa a tecnologia, mas a incorpora como linguagem, cor e forma.



“Após horas de pinturas e gravações dos processos, o nosso projeto foi concluído. Nosso trabalho teve o foco de usar de várias formas possíveis os objetos tecnológicos como pincéis e conseguimos retratar isso com traços abstratos e a fusão de cores quentes e frias, além de neutras.



Técnica mista sobre tela. 2022.

MOVIMENTO 2

"Toda obra de arte não é um ato de resistência, e no entanto, de uma certa maneira, ela acaba sendo." **Gilles Deleuze em O Ato de Criação**

Aderindo aos conceitos de Arlindo Machado e Priscila Arantes, a turma do período de 2023.2 do curso de Bacharelado em Arte e Mídia, encontrou, neste segundo movimento da mostra, um caminho para discutir a tecnicidade relacionando-a a temas da vida humana. Apresentando as linguagens e tecnologias como portas para uma compreensão mais profunda de determinados paradigmas do indivíduo contemporâneo, a *II Mostra Input de Artes Midiáticas* configura-se como um espaço de debate fundamentado nos fluxos. Os conceitos mais elementares de fluxo podem ser compreendidos como o ato de fluir, algo que se move continuamente e segue um curso. Ao aprofundar essa ideia no campo da arte, identifica-se fluxos nas relações de forças que moldam os corpos performáticos, desde os primórdios da humanidade, nas fissuras provocadas pela arte disruptiva do *Grupo Fluxus*, nas correntes elétricas e informacionais da cibernética, também considerados os fluxos semióticos nas telas, nas virtualidades e nas mais diversas linguagens. *O Movimento 2: Fluxo, Refluxo e Contrafluxo* emerge do agenciamento e intersecção desses fluxos com as realidades sociais, culturais e econômicas de cada estudante que compõem esta mostra. Assim, conta com cinco obras realizadas pela turma 2023.2 e mais duas de artistas convidados, que as desenvolveram durante o curso e possuem linha conceitual próxima às abordagens selecionadas.

Determinada pela maneira como os estudantes-artistas relacionam-se com as diversas realidades, observa-se trabalhos que se inserem no fluxo do sistema, explorando as interfaces dos telefones móveis e as inteligências artificiais, promovendo novas experiências sensíveis. Outros projetos seguem em contrafluxo, buscando no passado formas de ruminação das técnicas e linguagens obsoletas, articulando novas abordagens que dialogam com a estética e a prática artística contemporânea. Além disso, tanto no fluxo quanto no contrafluxo, alguns projetos apresentados nesta mostra têm um caráter primordialmente ativista, abordando o aspecto disruptivo das artes midiáticas em contraposição a determinadas práticas políticas, sociais e econômicas vigentes.

Mediante esse emaranhado de fluxos e proposições estéticas desse segundo movimento, a mostra, oferece um conjunto de obras artemidiáticas que convidam o público a refletir sobre as tecnologias que os cercam e as realidades humanas que são atravessadas por elas.

Luciano Mariz

Cartaz da Mostra Input de Artes Midiáticas - Movimento 2

Unidade Acadêmica de Arte Mídia
Apresenta

II Mostra INPUT de Artes Midiáticas
Movimento 2: Fluxo, Refluxo e Contrafluxo

Curadoria: Luciano Mariz

Obras e Artistas em Exposição:

“A Pintura do Conectado”
Arthur Isidro, Gutierry Adriel, Jordean S. Andrade, Thalita Araújo, Tiffany Thielly

"Apparatus”
Ana Carolina Batista, Maria Luiza Nóbrega, Milena Oliveira, Uyara Vasconcelos

"Metacaixa"
Mateus Morais, Jhonatas Macial, Filipe Laime, Renata Galdino, Nathália Ferreira

"Ojeriza"
David Nóbrega, Gabriela Borges, Horkidia Souza

"Projeto Ciborgue"
José Felipe Silva, Eduardo dos Santos, Raquel Aureliano, Ingrid Maranhão

Obras Convidadas:

“Burnout”
Paulo Ricardo Martins, Joao Pedro Gomes, Brenno Lucena, Joao Pedro Sampaio, Daniel Oliveira

"Vômito (A)tirado"
Hiago Trindade, Emilly Nahana, Marina Andrade

Universidade Federal de Campina Grande
Unidade Acadêmica de Arte Mídia
Reitor: Antônio Fernandes Filho
Diretora do Centro de Humanidades: Fernanda Almeida Leal
Colegiada UAAMI: João de Souza Lima Neto, Luciênio de Macêdo Teixeira, Assis Souza de Moura, Rosildo Raimundo de Brito, Lígia Beatriz Carvalho de Almeida, Arttur Ricardo de Araújo Espíndula
Orientação pedagógica: Luciano Mariz
Arte de divulgação: Eduardo dos Santos
Fotografias: Sóstenes Lopes
Assistentes de montagem: Maria Luiza Nóbrega e Jordean Santos

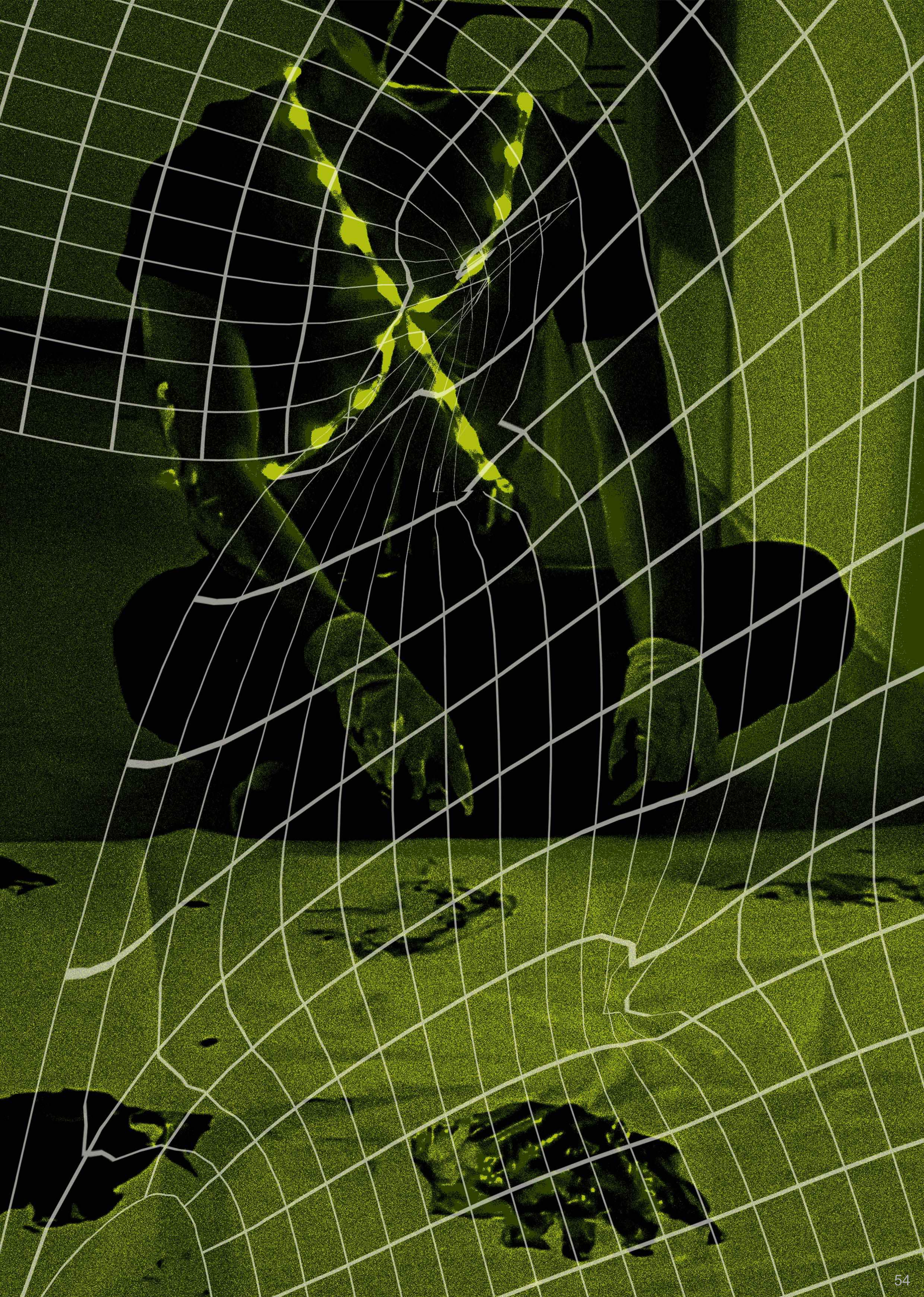
Abertura da Mostra Input - Movimento 2
30 de setembro de 2024
Unidade Acadêmica de Arte e Mídia - UFCG

A PINTURA DO CONECTADO

ARTHUR ISIDRO
GUTIERRY ADRIEL
JORDEAN S. ANDRADE

PERFORMANCE, 2024

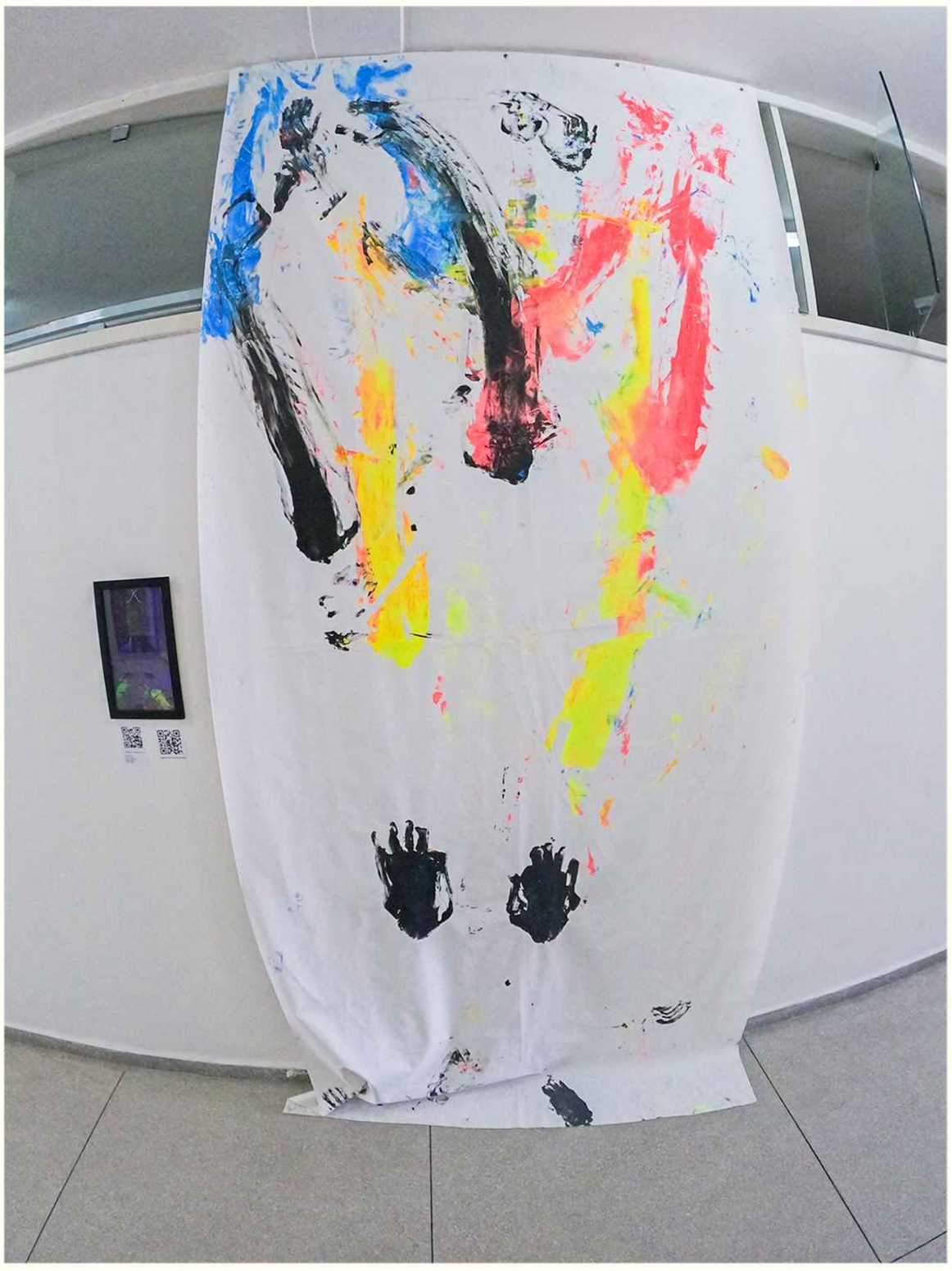
THALITA ARAÚJO
TIFFANY THIELLY



A performance *A Pintura do Conectado* propõe uma reflexão sobre o instinto humano diante do controle tecnológico. O grupo de alunos-artistas parte de perguntas que orientam toda a ação, como: *Qual a necessidade do humano frente às tecnologias? De que se alimenta um ser conectado? O que o mantém em pé? Quando cai, o que resta pintado nas tramas desta realidade que chamamos de presente?*

Em cena, o performer Jordean Andrade aparece inteiramente imerso nos dispositivos tecnológicos. Seu corpo, tomado por estímulos e comandos, move-se de modo errático, entre lapsos de presença e desconexão. À medida que ultrapassa os limites do território tecnológico, o corpo se esgota, perde força, cai e durante a queda, inscreve na lona as marcas dos últimos movimentos, com tintas neon que recobrem seus membros e transformam o colapso em ação pictórica. Após a queda do conectado (no momento desconectado) um segundo performer intervém, retornando o corpo de Jordean ao "ponto zero" da ação. Refeito por novos fluxos elétricos retomados, o corpo é reativado e volta a mover-se, apenas para cair novamente quando decide transpor os limites da conexão. Esse ciclo repete-se, inserindo a performance em um *looping* de ações exaustivas até o seu encerramento.

Selecionada para integrar o acervo do curso, a obra destaca-se pela capacidade de articular o debate entre corpo e tecnologia, a partir de uma perspectiva experimental. A ação performática torna-se, aqui, um campo híbrido em que o corpo humano, e o corpo tecnológico, contaminam-se, produzindo uma pintura viva, composta por conexões, quedas e respirações.



A pintura do conectado.Acrílico sobre lona. 2023.

A pintura do conectado.Acrílico sobre lona. 2023.

“Para toda a equipe a sensação foi a mesma, a de fazer algo que não se sabia se o resultado seria atingido, ou se os equipamentos iriam funcionar da maneira idealizada. Durante a performance a equipe conseguiu, finalmente, apresentar o conceito que tanto desejava expressar. A performance trata do instinto humano em face do controle tecnológico sobre si. Um "homem-robô" completamente concentrado na tecnologia.”

Registro da Performance “A Pintura do Conectado”
Realizada dia 13 de maio de 2024
Performer: Jordean Andrade
Unidade Acadêmica de Arte e Mídia - UFCG

Metacaixa

Metacaixa

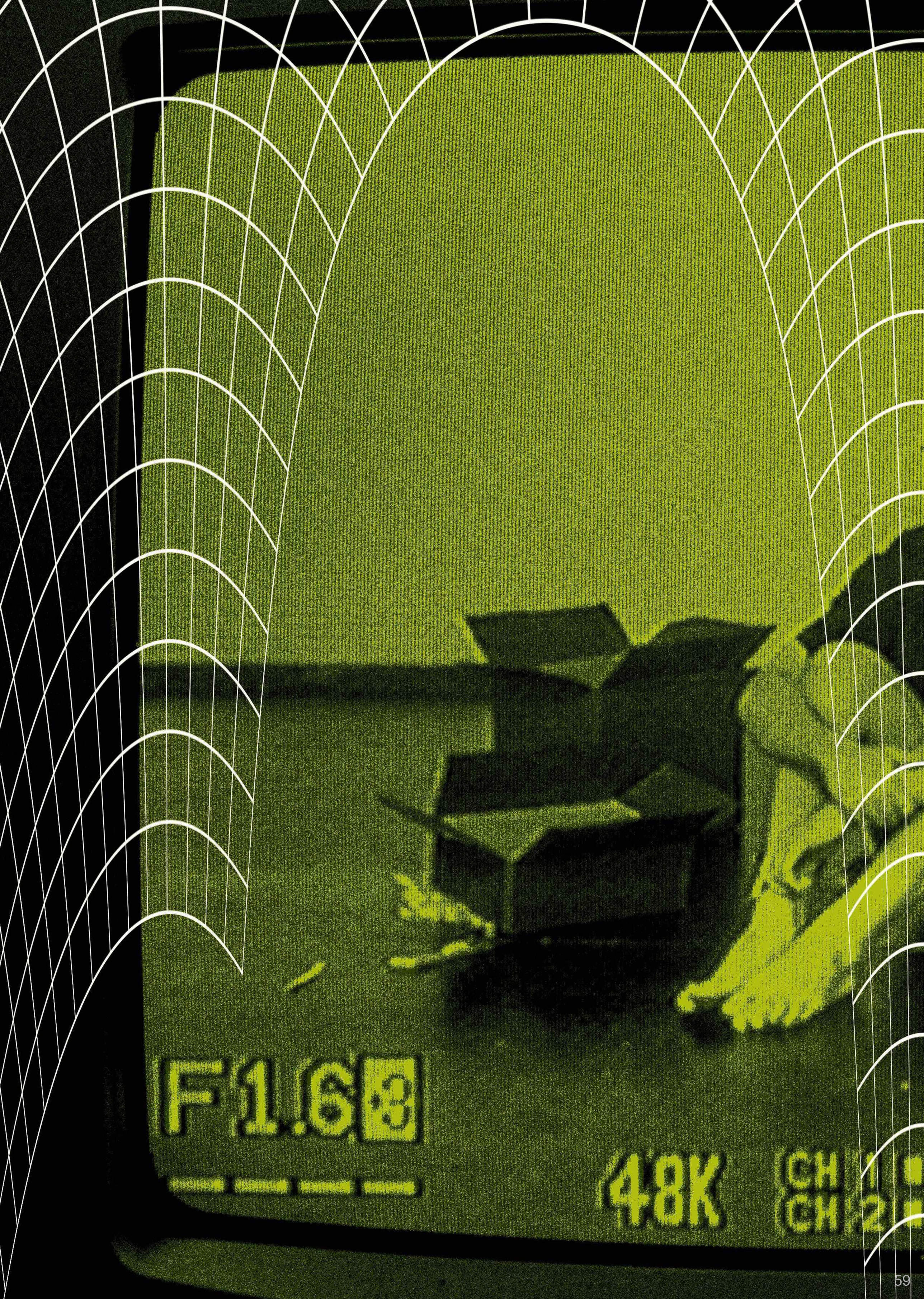
MATEUS MORAIS
FILIPE LAIME

JHONATAS MACIAL
RENATA GALDINO
NATHÁLIA FERREIRA

VIDEOPERFORMANCE
(7', PB, 2024)

Metacaixa

OBRA SELECIONADA
PARA FAZER PARTE DO ACERVO DO CURSO BACHARELADO EM ARTE E MÍDIA


F1.6B
48K
CH
CH 2

***Meta Caixa* é uma videoperformance que explora as complexidades da interação humana com a tecnologia. Inspirada na metáfora da caixa preta, a obra convida os artistas para mergulhar nas profundezas da natureza humana e da história dos dispositivos tecnológicos de registro audiovisual, desde a era da imagem eletrônica até a era da imagem digital.**

A ação central da performance é conduzida pelo artista Filipe Laime, cujo gesto base consiste em abrir caixas pretas. O uso do plural para dispositivos tecnológicos não é casual: a cada abertura, revela-se uma nova caixa e uma nova imagem, capturada por câmeras atuais e já fora de circulação comercial. Esta relação, entre abrir caixa pretas e revelar imagens de dispositivos tecnológicos de várias épocas, instaura um ciclo contínuo que simboliza tanto a multiplicidade dos sistemas tecnológicos quanto a própria busca humana por decifrar estes dispositivos, alguns nada familiares para os alunos-artistas. As caixas funcionam como metáforas para os aparatos que registram a ação: as câmeras que vão se sobrepondo na medida que o performer desvela as caixas pretas.

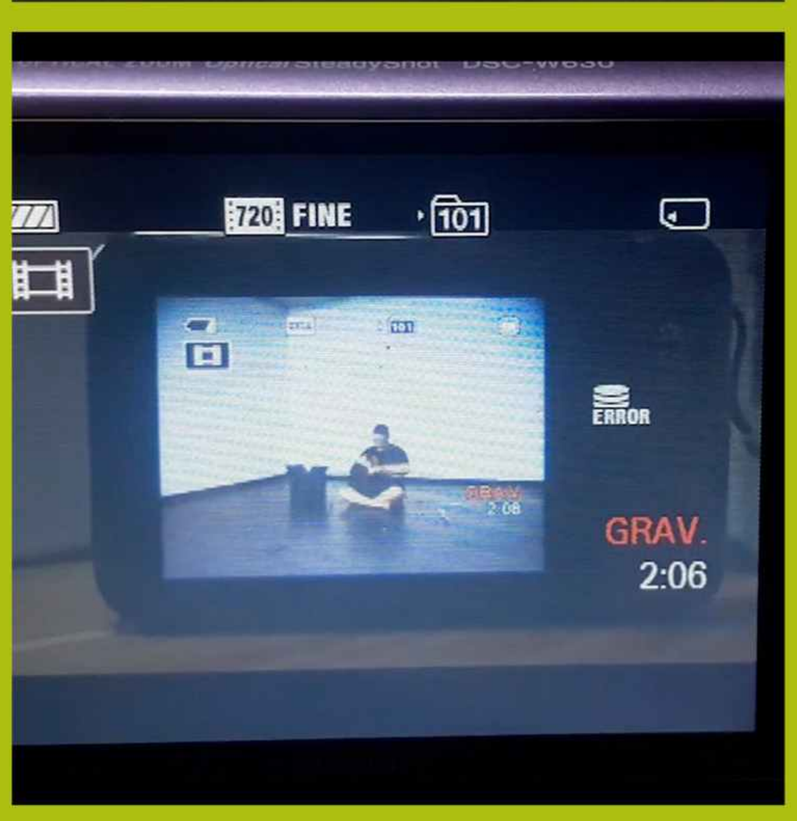
Interessa debater não apenas o progresso tecnológico, mas também as motivações e as consequências que o humano vai se submetendo a cada dia, em detrimento da dependência tecnológica. No final da video performance, o público alvo é desafiado a refletir sobre o significado mais profundo do ato técnico na contemporaneidade.

Todos os dispositivos gravaram a ação e em pós-produção, o grupo propôs uma montagem onde cada imagem estaria aliada à uma caixa que estava sendo desvelada pelo performer. Dessa maneira, a obra promove uma profusão de correntes estéticas da imagem em movimento, de modo que mediante essas interações humanas, e não-humanas, propostas pelo grupo, a

videoperformance apresenta conceitos que não estão fixados na caixa preta em si, mas na meta-caixa, uma caixa subjetiva, abrangente, autorreferente, que apresenta o conceito no próprio ato de abrir a caixa.

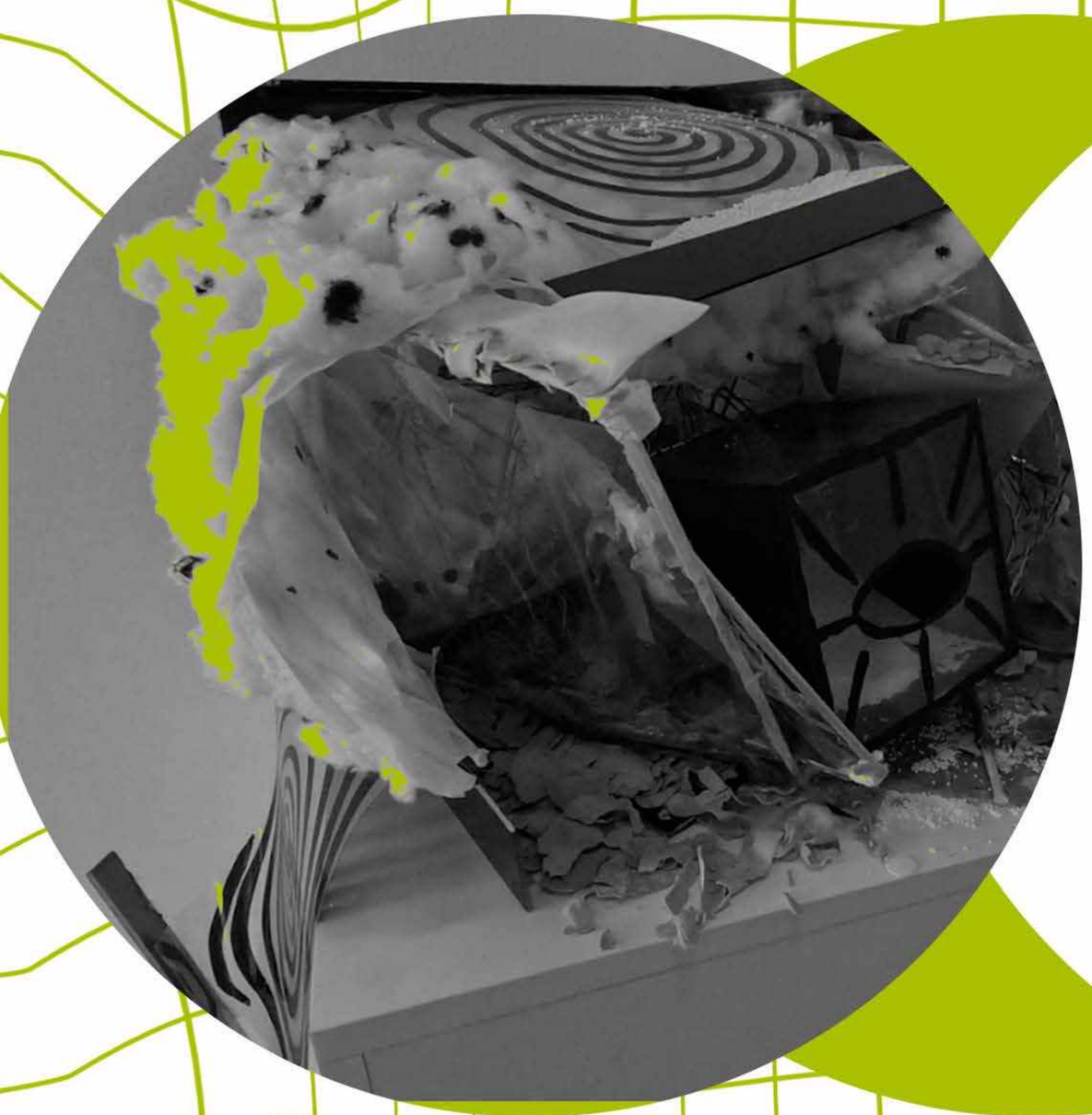
Selecionada pelo segundo movimento da *Mostra Input, Meta Caixa* destaca-se pelo potencial experimental do trabalho que surge de um ato de curiosidade para confrontar as câmeras de diversas gerações e provocar interações das gerações tecnológicas disponíveis, como mediadores técnicos desse sistema criado para a gravação da videoperformance.

Frames de “Meta Caixa”. Videoarte, 7’. 2023.



"Por meio dessa jornada de abertura de caixas pretas, o público é levado a ponderar sobre as implicações filosóficas e éticas de suas interações com a tecnologia e a sociedade. Flusser enfatiza que a *caixa preta* não é apenas um artefato físico, mas uma metáfora poderosa para a opacidade e complexidade dos sistemas tecnológicos e sociais, que moldam a visão do mundo."

"À medida que a pessoa abre cada caixa preta é transportada, através do tempo e do espaço, ao testemunho da evolução das tecnologias e da captura de imagens, as mudanças na resolução, qualidade das imagens capturadas por câmeras. Da simplicidade rudimentar das primeiras câmeras de filme à sofisticação avançada das câmeras digitais, de última geração, cada transição lembra o público da rápida, e contínua, transformação do mundo."



APLICATIVO PARA CELULAR E INSTALAÇÃO INTERATIVA, 2024

Apparatus

ANA CAROLINA BATISTA
MARIA LUIZA NÓBREGA
MILENA OLIVEIRA
UYARA VASCONCELOS

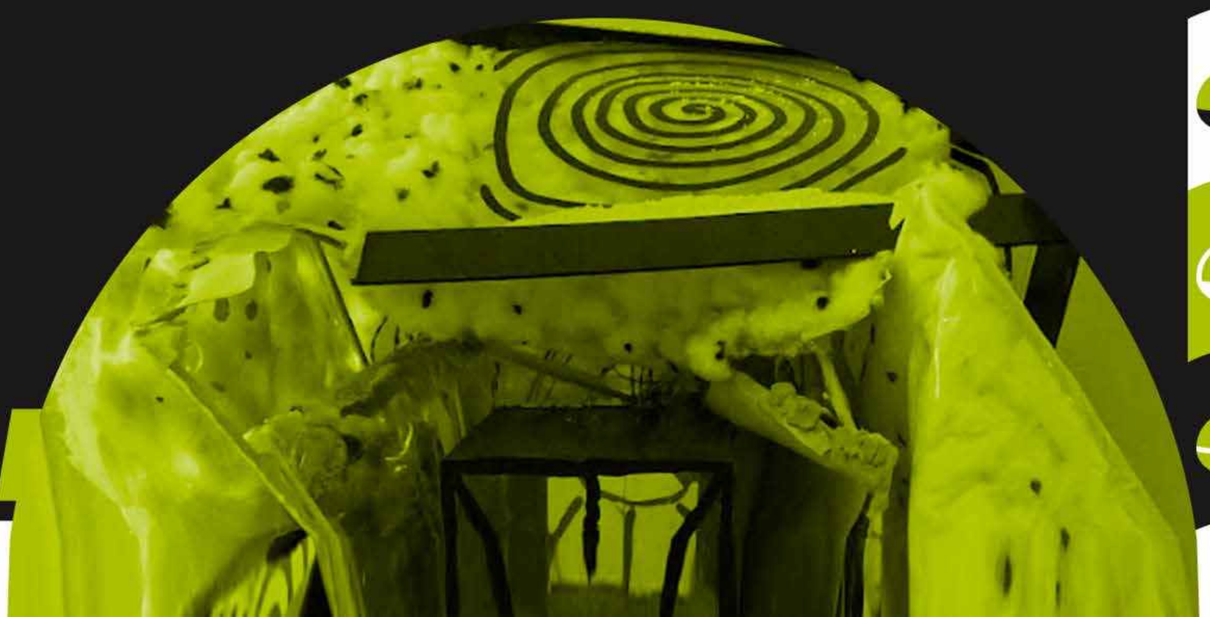
O título ***Apparatus*** foi inspirado na obra do filósofo **Vilém Flusser**, ***Filosofia da Caixa Preta.*** Nela, Flusser utiliza o termo "aparelho" (***apparatus***, em latim) para designar os dispositivos que produzem imagens técnicas, como câmeras fotográficas. Segundo o autor, essas máquinas funcionam como caixas pretas, que traduzem o pensamento idealizado em *output* de fotografias. A escolha do título *Apparatus* reflete o objetivo do projeto de explorar a relação entre humanos e tecnologia, um tema central na obra de Flusser.

Ao chegar à Mostra, o visitante é convidado a acessar um QR code que, ao ser lido por um aplicativo instalado em seu celular, dá início a uma jornada interativa. A partir desse ponto, o espectador percorre a Unidade Acadêmica de Arte e Mídia, o espaço expositivo da *Mostra Input,* e interage com diferentes obras de arte dispostas na Unidade. Cada obra é identificada por um *código de barras único* que, ao ser reconhecido pelo app, apresenta uma série de informações sobre a obra, o artista e suas características. A forma como o público interage com as obras modulam o percurso, tornando a experiência singular e dinâmica.

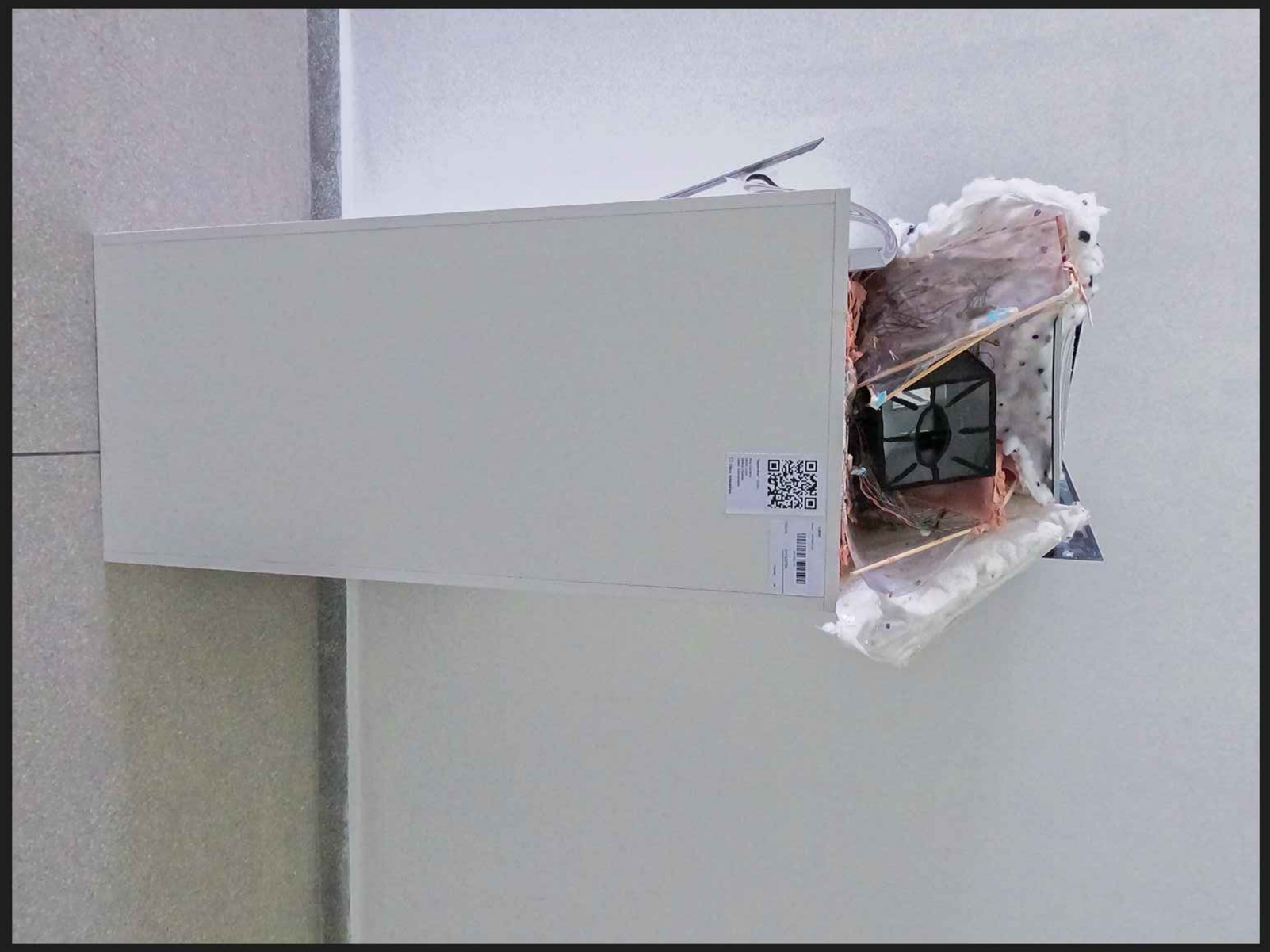
O ponto culminante da jornada localiza-se diante de um grande cubo instalado na galeria. O público é autorizado a interagir com ele que, ao remover suas camadas superficiais, descobre que o cubo é composto por múltiplas camadas, cada uma revelando novas texturas, materiais e resistências. Essa sequência de descobertas estimula a curiosidade tátil e visual, convidando o participante a *tocar, rasgar, quebrar e olhar* para dentro do objeto.

No interior do cubo, uma última camada revela um cubo com núcleo transparente possuindo um espelho ao fundo, quando se revela o próprio conceito de *caixa preta*, em que o observador, ao buscar o segredo da máquina, depara-se consigo mesmo.

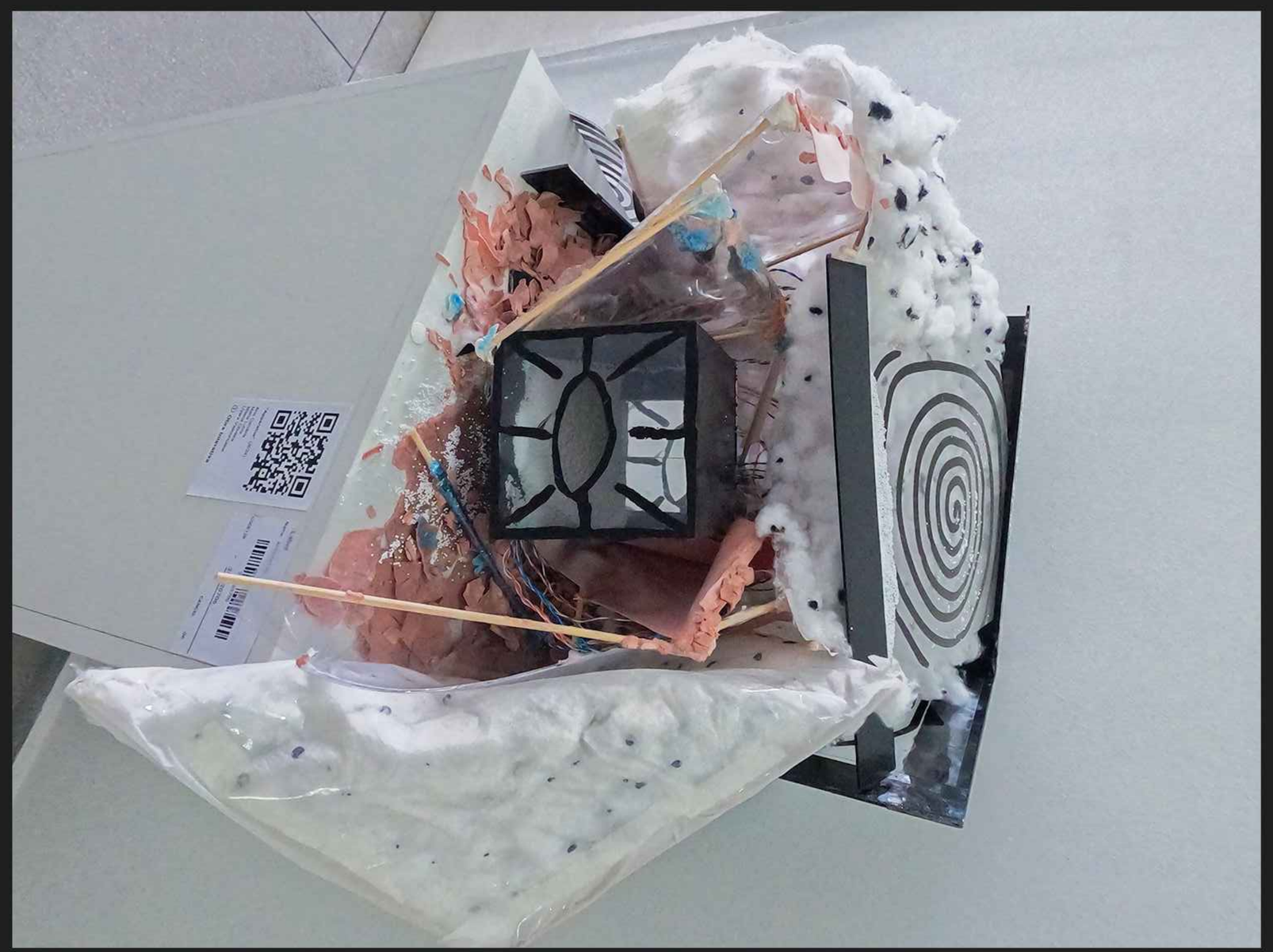
Apparatus propõe, assim, uma reflexão sobre o funcionamento das tecnologias contemporâneas e sobre o papel do humano diante delas. O aparato não é apenas um dispositivo técnico, mas um campo de experiência, de modo que o olhar, a gamificação e a curiosidade proporcionam ao público experiência com o acervo da UAAMI, e com as obras do segundo movimento da *Mostra Input.*



Apparatus. Escultura interativa. 2023.



A caixa preta desvelada.



Burnout

PAULO RICARDO MARTINS FERREIRA
JOAO PEDRO GOMES ARAUJO
BRENNO LUCENA AGUIAR

JOAO PEDRO SAMPAIO DE FARIAS
DANIEL OLIVEIRA DE ANDRADE

MEDIA ART
MUSICA INCIDENTAL

IIUF

A obra *Burnout* é uma coletânea musical que investiga a exaustão das máquinas como emergência criativa, um processo onde o *hackeamento* apresenta uma arte proveniente do colapso provocado pelos alunos-artistas nos sistemas generativos. Criada com o auxílio de ferramentas de inteligência artificial, a obra propõe uma experiência sonora e visual em que a própria máquina se torna personagem intermediária e cúmplice do processo artístico.

Inspirado pela *Síndrome de Burnout,* o projeto reflete sobre os limites da produtividade e da resistência humana em um mundo regido pela aceleração e pelo desempenho.

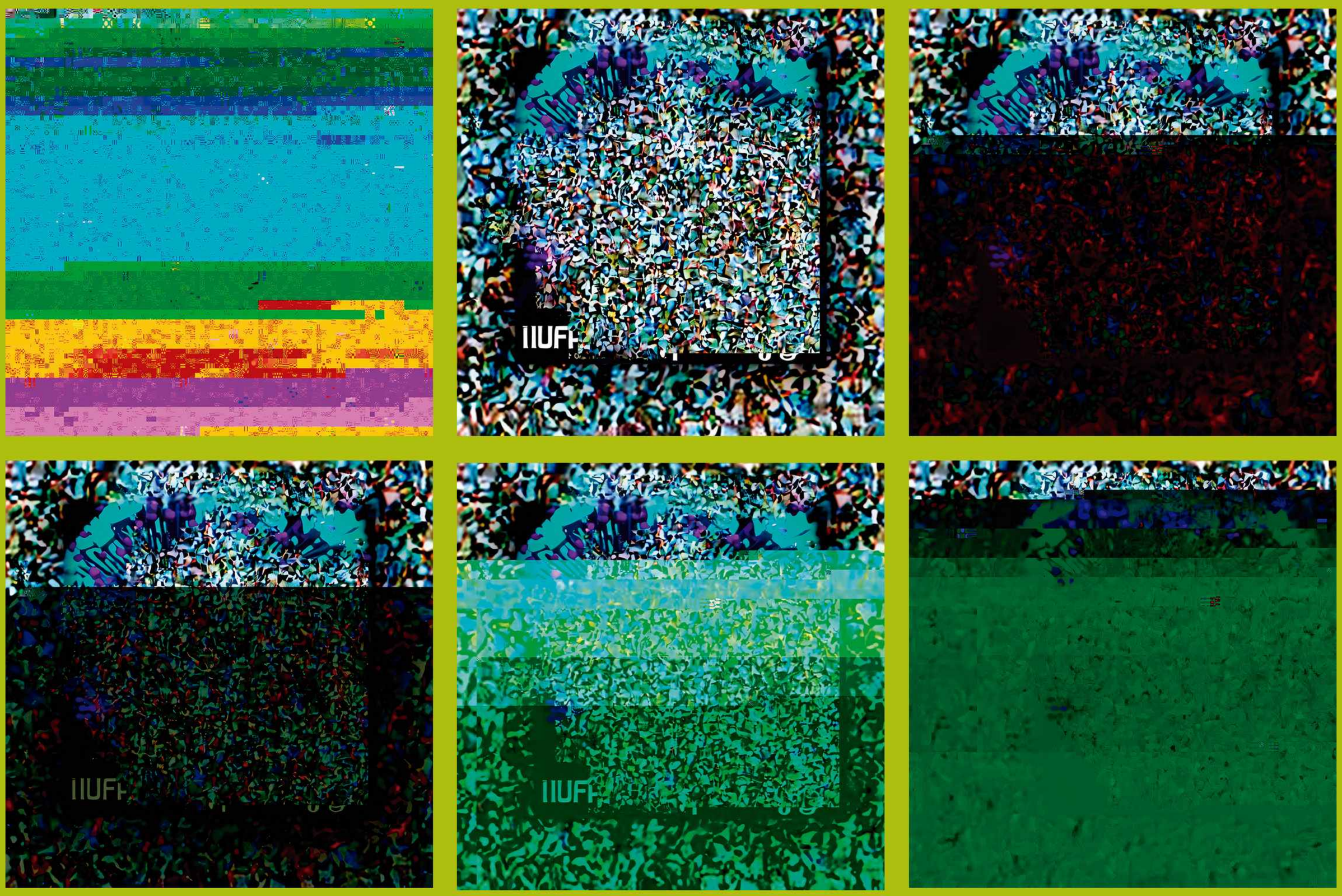
Ao tratar a inteligência artificial como um "ser" dotado de sensibilidade e fadiga, o grupo desloca o olhar do espectador para questões psicológicas e afetivas frequentemente silenciadas por sistemas de constante exploração. Nesse espaço de tensão, o que emerge é um debate sobre o corpo, o trabalho e o esgotamento, tanto o humano quanto o maquínico.

Do ponto de vista técnico, *Burnout* foi desenvolvido a partir do *Stable Diffusion,* operado em um servidor local com interface *webui.* A equipe realizou modificações no código aberto, forçando *overclocks* e instabilidades para transformar os erros de processamento em material expressivo. As imagens resultantes foram submetidas a ciclos de geração infinita *(looping)* até o momento de interrupção manual, uma metáfora direta da sobrecarga e do colapso.

O componente sonoro foi produzido combinando sistemas de *text-to-speech, machine learning* e edição em *raw data,* com o uso de programas como *Audacity* e *Hex Editor.* O computador, deliberadamente submetido a situações de estresse (superaquecimento, falhas e desligamentos abruptos) torna-se ele próprio um corpo em exaustão. Um *chatbot* baseado em *LLM (Large Language Model)* colaborou na criação das letras, derivadas de sua própria rotina de programação, traduzidas depois para o contexto de fadiga e despersonalização.

Desta forma, o grupo de artistas produziu uma coletânea de músicas e imagens. Na galeria o público era convidado a colocar o fone de ouvido, escutar as músicas e contemplar as cinco imagens.

Convidada para integrar o segundo movimento da *Mostra Input, Burnout* expande o eixo do movimento 2, ao explorar o limite entre o funcionamento e a falha, o cálculo e o colapso. O *hackeamento* torna-se gesto poético e ao levar a máquina à exaustão, os artistas revelam as zonas de instabilidade que atravessam, tanto os sistemas digitais, quanto os sistemas humanos.



Burnout 1, 2, 3, 4, 5 e 6. Arte Digital produzida com auxílio de IA. 2023.

“O grupo queria chegar ao epicentro moderno do que intitula-se ‘matéria-prima’ da obra e dos dispositivos eletrônicos. Esta busca impiedosa de retratar a máquina e o ser humano em um contexto sócio econômico (corporativo) de modo relatável, destrutivo, carregado de significados e simbologias.”

Burnout 1, 2, 3, 4, 5 e 6. Arte Digital produzida com auxílio de IA. 2023.

Burnout 1, 2, 3, 4, 5 e 6. Arte Digital produzida com auxílio de IA. 2023.

Ojeriza

ARTE DIGITAL, 2023

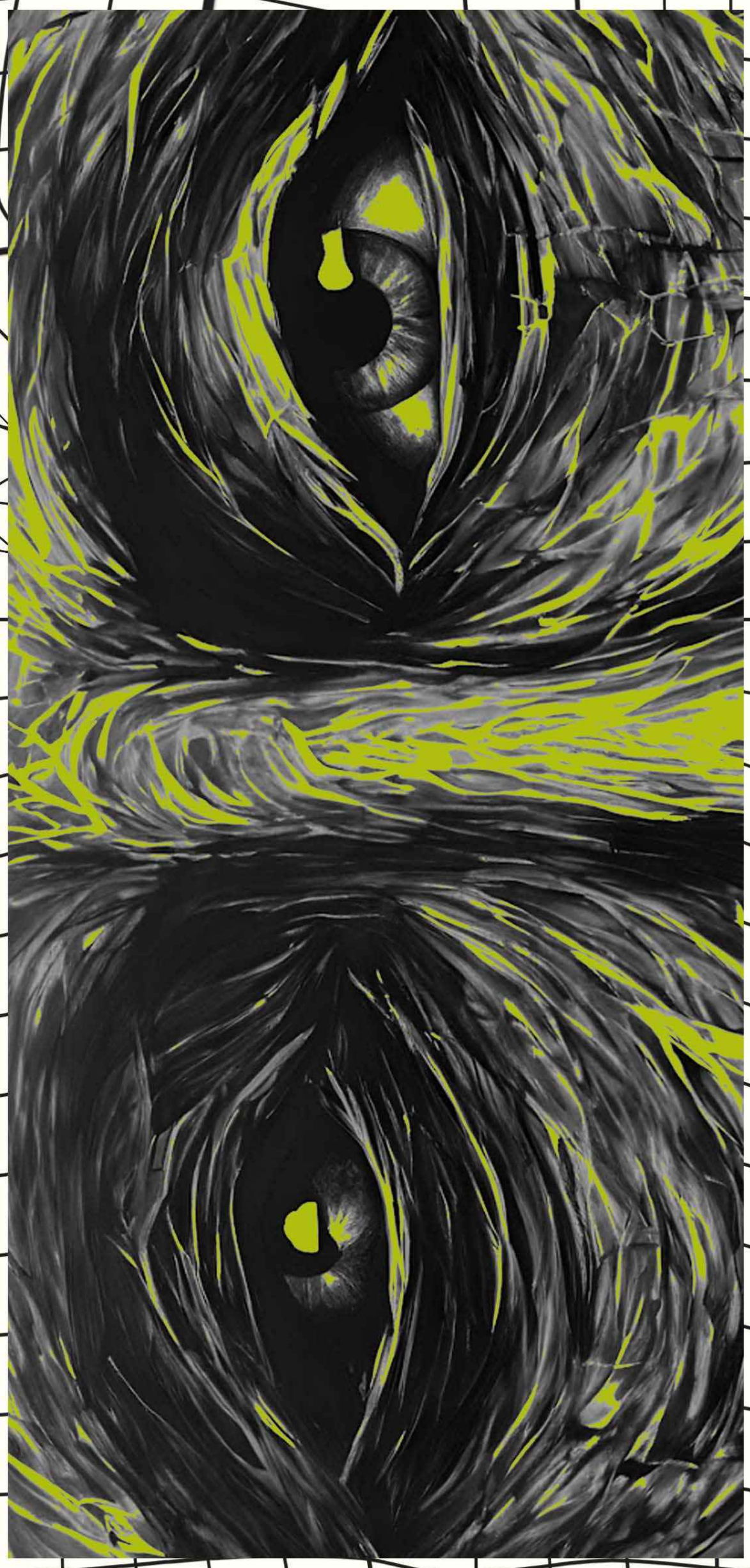
DAVID NÓBREGA
GABRIELA BORGES
HORKIDIA SOUZA

Em Ojeriza, o medo deixa de ser apenas um instinto de defesa, como descreve *Sigmund Freud*, uma emoção que preserva a vida, para tornar-se também matéria de criação e reflexão sobre o inconsciente coletivo. A série parte da premissa de que, quando excessivo, o medo pode transformar-se em obstáculo e também em um espelho das fragilidades e pulsões humanas.

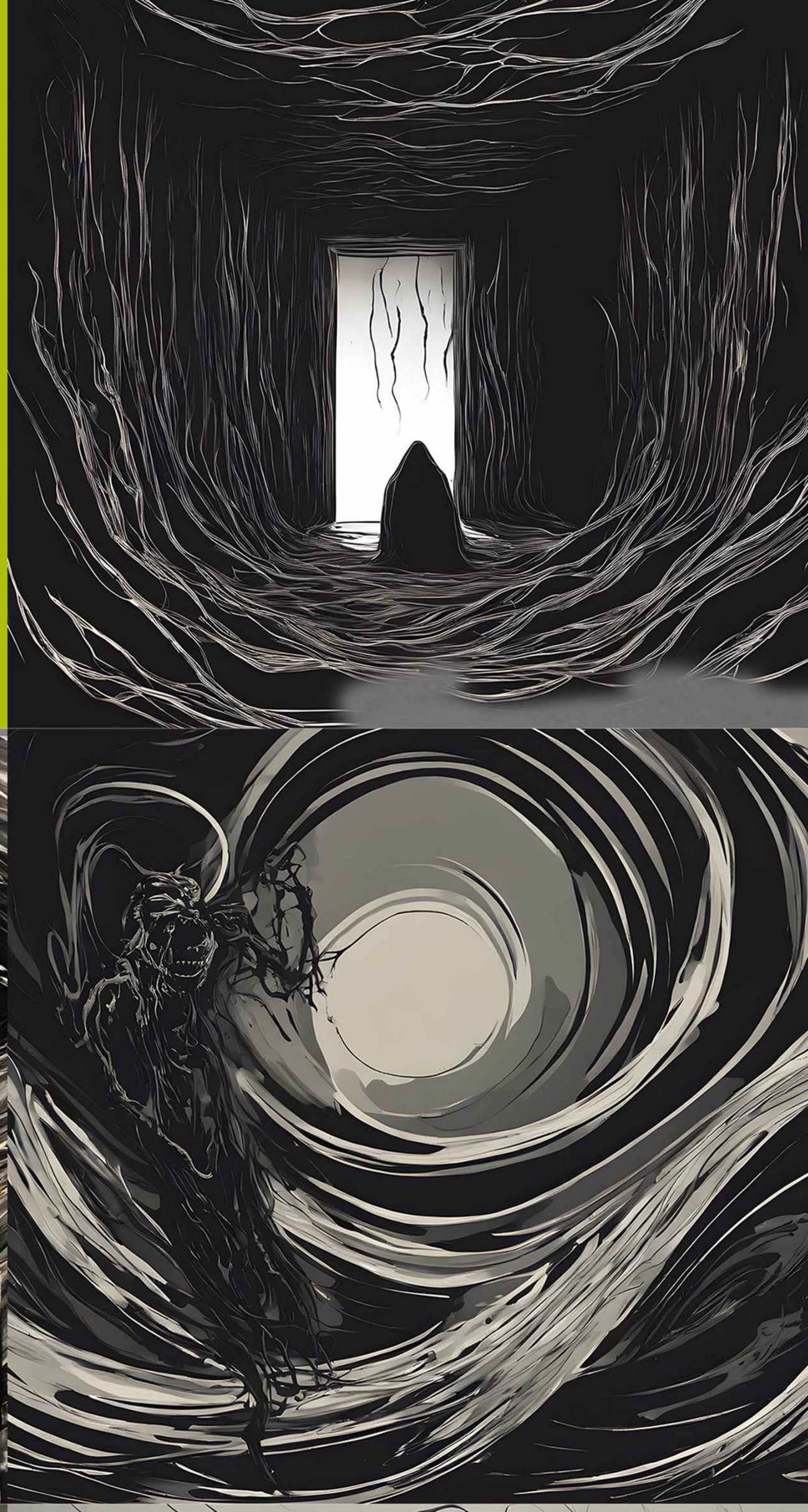
A série consiste em uma exposição de imagens digitais geradas por inteligência artificial (IA) elaboradas a partir de relatos reais de medo e pesadelo, coletados entre estudantes da Universidade Federal de Campina Grande. Os artistas reuniram esses depoimentos por meio de uma pesquisa aberta, convidando o público a compartilhar suas apreensões mais íntimas.

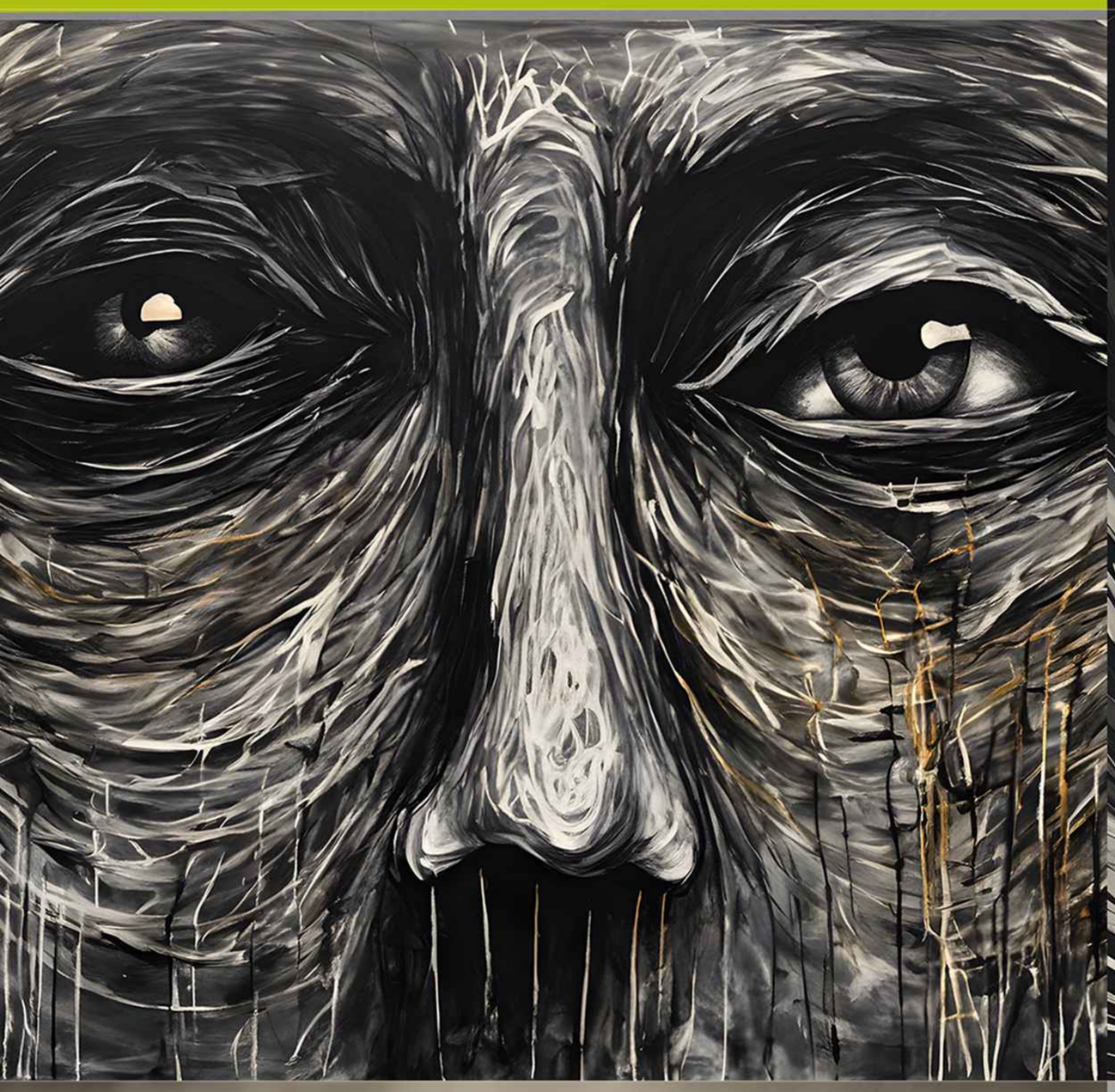
A partir dessa base, o grupo realizou uma curadoria dos relatos e os transformou em prompts para a criação das imagens por meio de um sistema de inteligência artificial. O processo resultou em cinco composições visuais, cada uma apresentando abordagem simbólica e onírica, aspectos distintos da experiência do medo, do desconhecido e do incontrolável às projeções de nossa própria mente.

A série de artes digitais, torna-se assim, um espelho das sensibilidades de uma época, um tempo em que as máquinas começam a traduzir emoções humanas e em que o medo se manifesta tanto como sensação quanto como dado informacional. A série reflete experimentos tentando enxergar os novos horizontes das tecnologias de IA, abrindo espaço para testar suas potências como suporte artístico e como ferramenta de investigação do imaginário contemporâneo.



"*Ojeriza* é uma série que aborda o medo, refletindo em como esse medo impacta na vida das pessoas, com base no pensamento de *Sigmund Freud.* A partir das imagens criadas observa-se como esse sentimento silenciado, de aversão e medo, pode ser representado, mostrando que o medo é muitas das vezes um sentimento necessário."





Ojeriza 1, 2, 3, 4 e 5
Arte Digital produzida com auxílio de IA
2023.

SILVA (HIAGO TRINDADE)

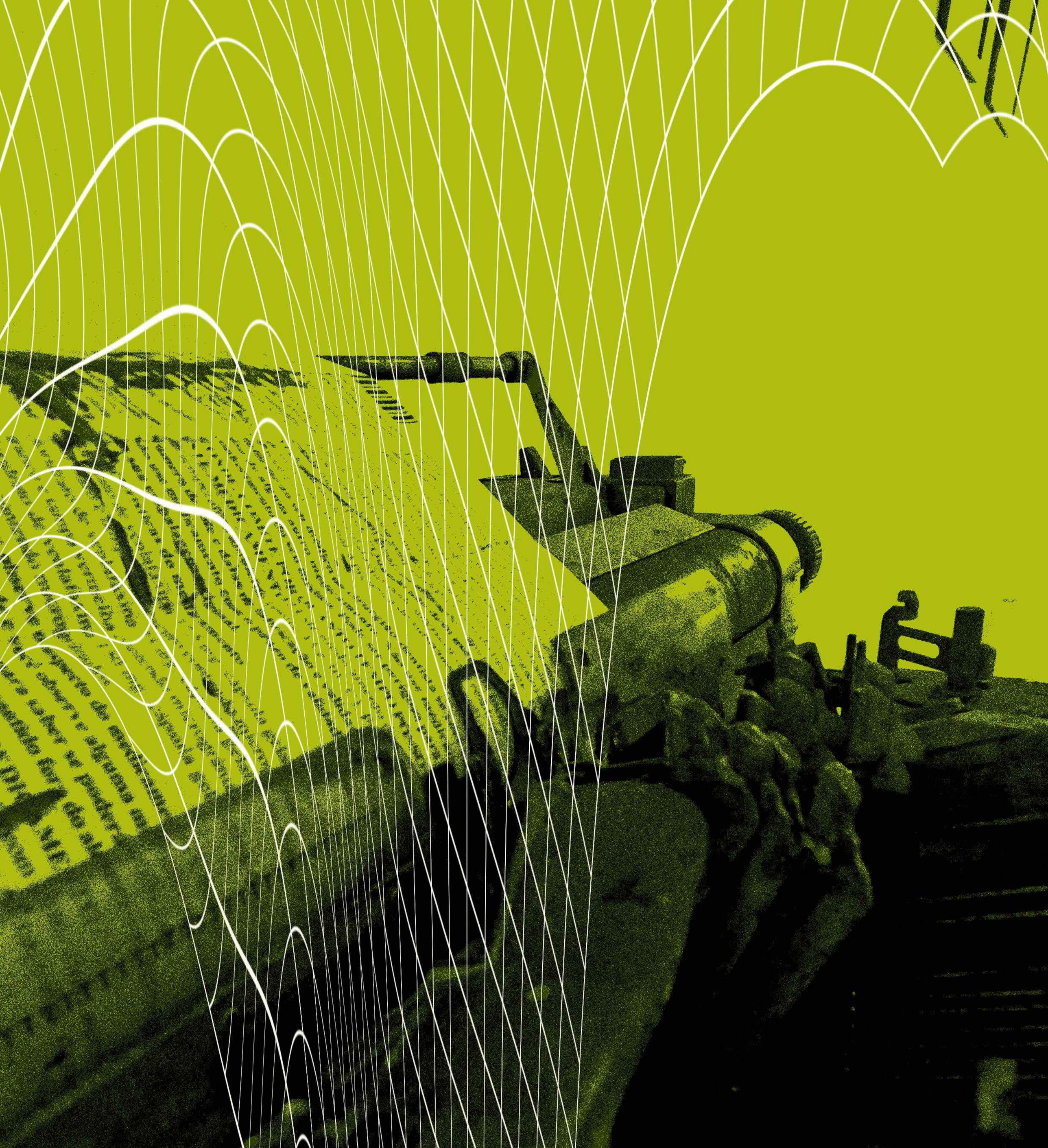
EMILLY NAHANA
MARINA ANDRADE

Vômito

(A)tirado

INTERVENÇÃO
ARTÍSTICA, 2023

PERFORMANCE
AUDIOVISUAL



Vômito (A)tirado **foi um projeto convidado pela curadoria para integrar o segundo movimento da *Mostra Input*. A obra propõe um diálogo entre tecnologias consideradas obsoletas e atuais, resultando em uma performance audiovisual que se desdobra na produção de pinturas sobre bulas de remédios, objetos que, neste contexto, se tornam superfícies de expressão.**

Na ação performática, os artistas convidam o público a testemunhar a transformação da dor em cor, da experiência íntima em gesto criador. Utilizando uma máquina de datilografia adaptada, os participantes constroem cápsulas de tinta acopladas às teclas do dispositivo. A cada toque da palavra datilografada, a tinta é lançada em direção às bulas, "vomitando" sentimentos e experiências inscritas no corpo e na memória

Palavras como dor, tristeza, depressão ou mesmo o nome das medicações utilizadas tornam-se gatilhos de cor e impacto, rompendo com a intenção racional e científica do suporte. A bula, símbolo do discurso médico e normativo, é transformada em território sensível, lugar onde a linguagem do sofrimento se converte em imagem.

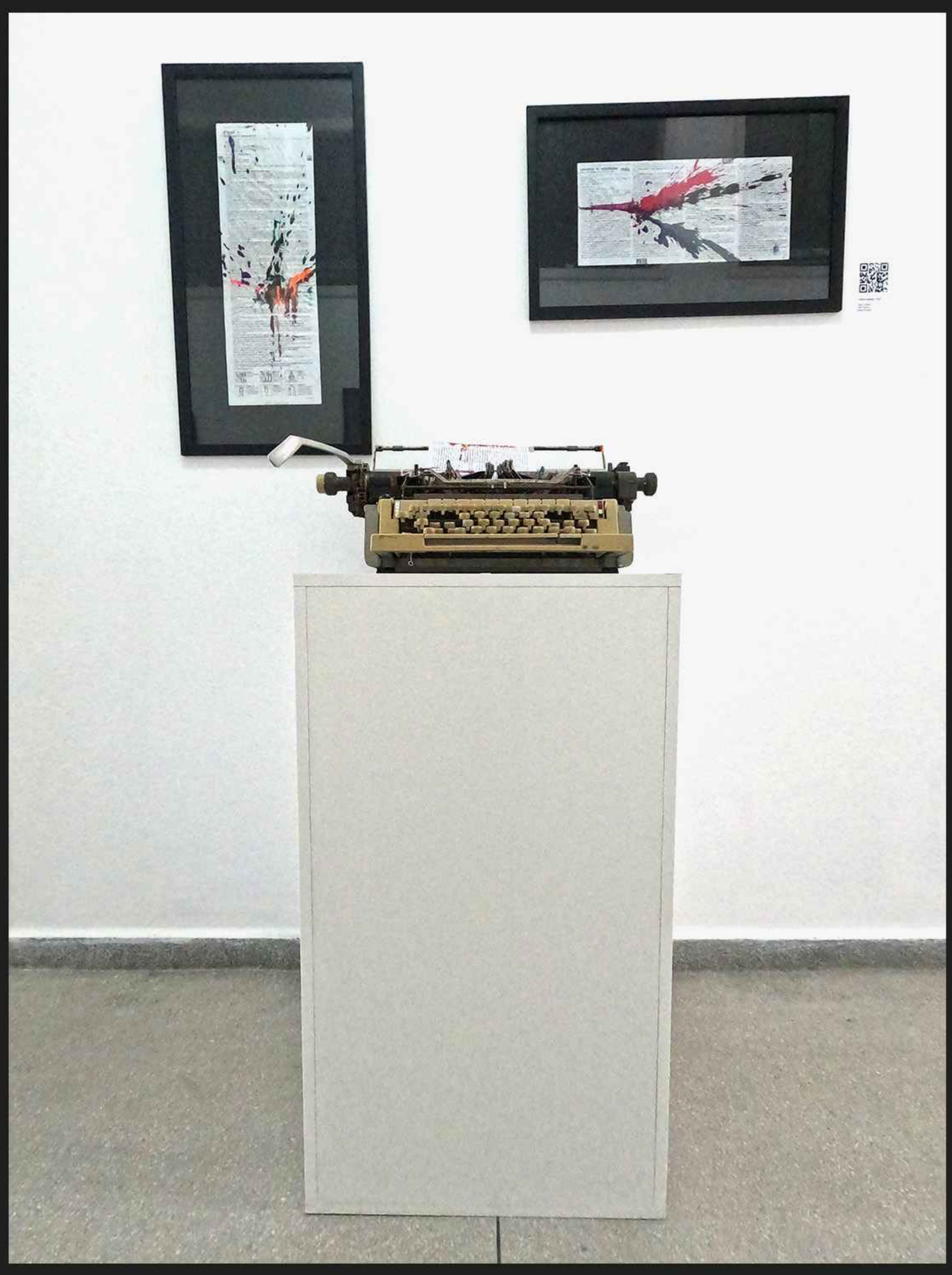
A beleza da obra reside justamente nessa encruzilhada entre o trauma e a criação, entre o corpo marcado e o gesto artístico que o ressignifica e marca a bula com cores. Em *Vômito (A)tirado*, os sentimentos são literalmente expelidos, processados e lançados ao mundo, nesse movimento reencontram sua potência de cura. Como tantas vezes na história da arte, é no próprio ato de criar que a arte se revela como remédio e acolhimento, como força capaz de dar forma ao que o corpo não consegue mais conter.

“A construção da obra possibilita o olhar para a bula de uma das tantas caixas de remédios que o artista precisou tomar, sem atribuir a ela um lugar de centralidade (ou tomando-a na mão, como quem busca a superação de um trauma)”.

“Quantas sentimentos cabem em uma bula? *Vômito (A)tirado* transforma-se em uma metáfora poética ao expelir a principal sensação que o uso do medicamento provoca. É a ressignificação da máquina de datilografar, da matéria física da bula, do ato de escrever e da própria ação de vomitar, pois o remédio que, através de sua inalação ajuda a respirar, também pode causar falta de ar por remeter a prisão imposta pela máscara de nebulização.”

“Neste projeto, os artistas transformaram uma máquina de escrever em um canal para a expressão mais crua. Colocando tinta nas teclas e digitando os sentimentos, deixam que a tinta jorre sobre o papel, criando uma pintura visceral e pessoal. Cada toque na máquina torna-se uma explosão de cor que revelava as emoções de forma direta e palpável. O resultado é um retrato íntimo dos estados internos dos autores, de modo que as palavras se transformaram em uma expressão tangível e emocional.”

Vômito (A)tirado. Acrílico sobre bulas de remédios. 2023.



Vômito (A)tirado. Acrílico sobre bulas de remédios. 2023.

cloridrato de venlafaxina

Medicamento Genérico, Lei nº 9.787, de 1999

Medley.

APRESENTAÇÕES

Cápsulas de liberação controlada de 37,5 mg, 75 mg e 150 mg: embalagens com 30 cápsulas.

USO ORAL - USO ADULTO

COMPOSIÇÃO

Cada cápsula de liberação controlada contém:

cloridrato de venlafaxina ... 42,4 mg(1) ..... 84,8 mg(2) .... 169,6 mg(3)

excipientes q.s.p. ..... 1 cápsula ..... 1cápsula ..... 1 cápsula

(sacarose, amido, talco, hipromelose, etilcelulose, triacetina)

(1) correspondente a 37,5 mg de venlafaxina

(2) correspondente a 75 mg de venlafaxina

(3) correspondente a 150 mg de venlafaxina

1. PARA QUE ESTE MEDICAMENTO É INDICADO?

depressão com ansiedade associada e, para pacientes de ... recorrência de depressão. Também está indicado para o tratamento ... incluindo tratamento em longo prazo, do transtorno de ansiedade generalizada, do transtorno de ansiedade social (também conhecido como *fobia social*) e do transtorno do pânico.

2. COMO ESTE MEDICAMENTO FUNCIONA? A venlafaxina (substância presente neste medicamento) e a O-desmetilvenlafaxina (metabólito ativo da venlafaxina), são inibidores da recaptação neuronal de serotonina, norepinefrina e dopamina, ou seja, este medicamento aumenta a quantidade de determinadas substâncias (serotonina, norepinefrina e dopamina) no sistema nervoso levando à melhora sintomática dentro das indicações presentes nessa bula (vide **"Para que este medicamento é indicado?"**). O tempo estimado para início da ação terapêutica do medicamento é de 3 a 4 dias.

3. QUANDO NÃO DEVO USAR ESTE MEDICAMENTO? Este medicamento não deve ser utilizado por pacientes alérgicos a qualquer componente da formulação e por pacientes recebendo antidepressivos da classe dos inibidores da monoaminoxidase (IMAOs), como por exemplo tranilcipromina, selegilina, rasagilina e linezolida.

O tratamento com o cloridrato de venlafaxina não deve ser iniciado no período de, no mínimo, 14 dias após a descontinuação do tratamento com um inibidor da monoaminoxidase (IMAO). Este medicamento deve ser descontinuado por, no mínimo, 7 dias antes do início do tratamento com qualquer inibidor da monoaminoxidase.

Este medicamento é contraindicado para uso em menores de 18 anos.

4. O QUE DEVO SABER ANTES DE USAR ESTE MEDICAMENTO? Recomenda-se que o uso deste medicamento não seja interrompido bruscamente. A dose deve ser reduzida progressivamente de acordo com as instruções do seu médico.

As cápsulas de cloridrato de venlafaxina contêm pequenos grânulos que liberam o medicamento lentamente no intestino. ... grânulos que não é absorvida pelo organismo ... ser vista nas fezes.

Pacientes tratados devem ser apropriadamente observados quanto à piora clínica ... familiares ... aparecimento ... suicidalidade ...

... continuação dos inibidores de recaptação ... adrenalina ...

... ato de venlafaxina não tenha demonstrado ... ões motoras causadas pelo álcool, pacientes devem evitar ... bebidas alcoólicas enquanto em tratamento com este medicamento.

... cloridrato de venlafaxina deve ser ... tes portadores de insuficiência renal ou hepática (... na função do fígado) ... orientação do seu médico.

Foi observada elevação da pressão arterial ... altas doses de cloridrato de venlafaxina ... fazer monitoramento regular da pressão arterial e ... médico.

Pode ocorrer midríase (dilatação da pupila) associada ao tratamento com este medicamento. Recomenda-se acompanhamento rigoroso dos pacientes com pressão intraocular (do olho) elevada ou com risco de glaucoma (aumento rápido, abrupto, da pressão ocular).

Gravidez - A segurança do uso de cloridrato de venlafaxina durante a gravidez em humanos ainda não foi estabelecida. O medicamento só deve ser administrado a mulheres grávidas ... superarem os riscos possíveis ... a gravidez ou o recém-nascido ... risco de apresentar ... Um estudo ...

... não deve ... cirurgia ... está tomando ... é recomendado usar o cloridrato de venlafaxina ... tado pelo leite e a segurança deste medicamento ... crianças não é conhecida.

Uso em idosos - Não há recomendação ... deste medicamento de acordo com a idade.

Alteração na capacidade de dirigir veículos ou operar máquinas. Efeitos sobre as atividades que requerem atenção: O uso deste medicamento pode prejudicar o julgamento, ... motoras. Até que você saiba como o cloridrato de venlafaxina ... tenha cuidado ao realizar atividades que ... como dirigir ou operar máquinas.

... **tratamento, o paciente não deve dirigir ... pois sua habilidade ...**

Interação com outros medicamentos - Estudos clínicos ... por drogas, desenvolvidos ... cloridrato de venlafaxina ...

... **contraindicado:** ... **Sempre** ... medicamento ... é tomada quando ele ... nova. O médico ... precisa avaliar se as medicações ... rando a substituição da outra; isso se chama ... O uso concomitante (no mesmo período ...

Vômito (A)tirado. Acrílico sobre bulas de remédios. 2023.

PROJETO CIBORGUE

PERFORMANCE AUDIOVISUAL, 2023

RAQUEL AURELIANO
INGRID MARANHÃO

JOSÉ FELIPE SILVA
EDUARDO DOS SANTOS

THE GREAT

Projeto Ciborgue **caracteriza-se pelo engajamento político e pela urgência em reafirmar a arte como espaço de contraponto e consciência crítica diante da realidade midiatizada em que a humanidade vive. Trata-se de uma intervenção audiovisual realizada na Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), concebida para provocar reflexão sobre as transformações das formas de existência humana e maquínica no contexto das mídias contemporâneas e do sistema que promove uma relação de alienação latente, para o consumo e para o engajamento em sua relação com as redes informacionais da contemporaneidade.**

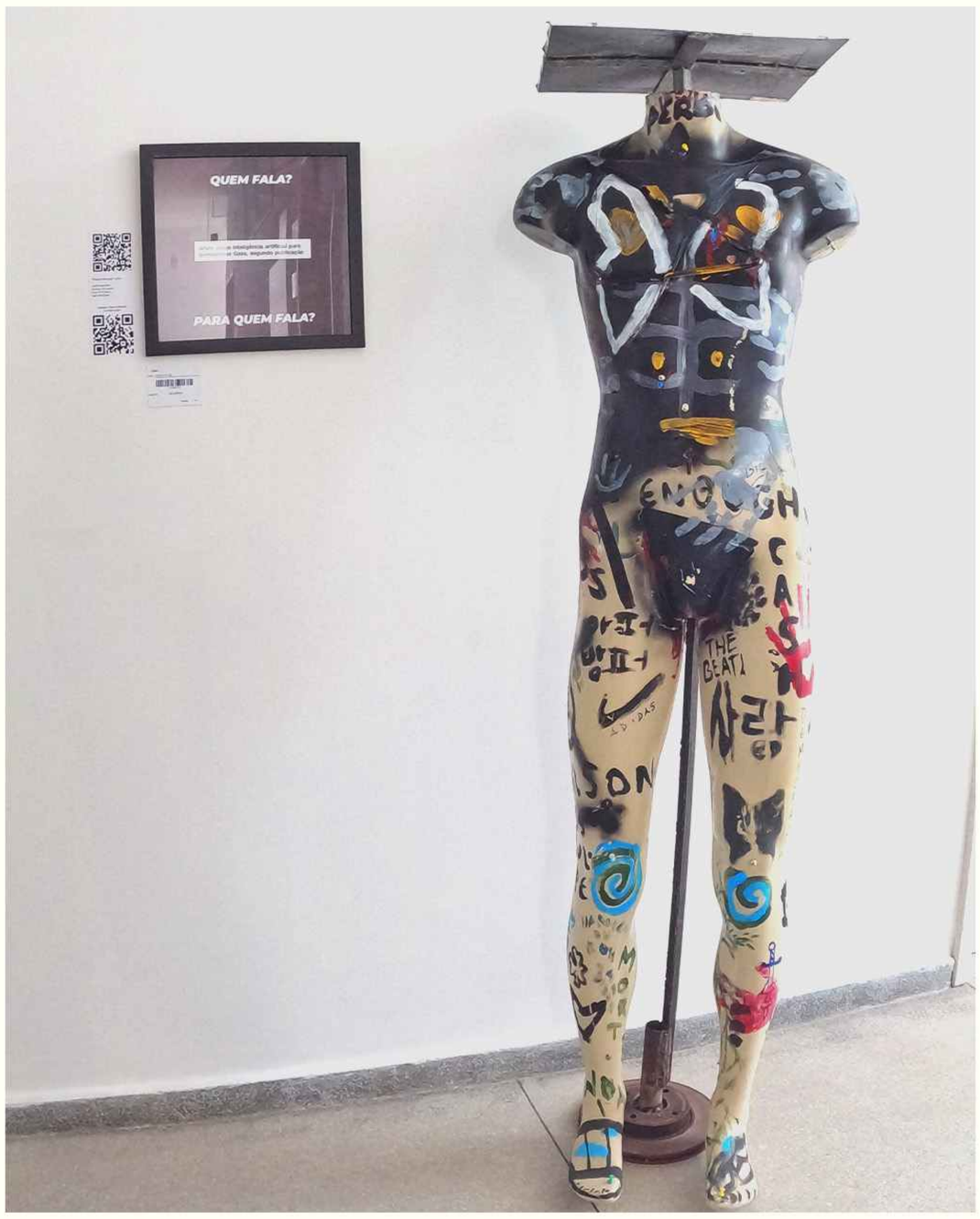
Inspirado no *Manifesto Ciborgue* de Donna Haraway, o grupo buscou compreender a figura do ciborgue não apenas como fusão entre organismo e máquina, mas como metáfora de resistência e reconstrução identitária em meio a sistemas de controle e informação. A partir dos questionamentos de *Harold Lasswell,* o grupo estruturou um roteiro de provocações tensionando as relações entre fala, consumo e subjetividade: *Como fala? Para quem fala? O que fala? O que você consome? O que informa? De que te informa? O que você filtra? Qual ideia te forma? O que você expressa?*

O trabalho desdobrou-se em uma primeira intervenção na Unidade Acadêmica de Arte e Mídia, onde o grupo construiu um manequim transformado em escultura ciborgue, utilizado como suporte móvel para projeções. Esse corpo híbrido, meio máquina e meio suporte, tornou-se símbolo da expansão da obra para o espaço público, antecipando futuras ações pela cidade.

Mesmo em sua fase inicial, *Projeto Ciborgue* revelou potência discursiva, articulando arte, tecnologia e política de modo orgânico. A obra reafirma a função da arte como dispositivo de contranarrativa, capaz de intervir nos fluxos dominantes da informação e instaurar zonas de autonomia e imaginação crítica frente às forças que moldam a sensibilidade contemporânea.

"A partir dos conceitos apresentados por Donna Haraway no *Manifesto Ciborgue*, criou-se uma performance artística para mostrar a face da dominação dos meios de comunicação, e como o humano, como ciborgues, acaba fundindo-se, tornando-se humanos e máquinas, indivíduos-informações. Para isso, desenvolveu-se um manequim ciborgue com um projetor no lugar da cabeça, onde projetou-se vídeos pelas ruas e prédios"

Projeto Ciborgue. Registro da Mostra. 2023.



Projeto Ciborgue. Registro da Mostra. 2023.